

N° 39 BIMESTRIEL 22 F
ISSN 0247 1132
JEUX & STRATEGIE
MICRO
LES ATOUTS DES PROGRAMMES DE BRIDGE
UNE AVENTURE GÉANTE : 10 PAGES DE LABYRINTHES D'ENFER
NOUVEAUTÉS
HUIT JEUX AU BANC D'ESSAI
CASSE-TÊTE
LES PIEGES DES PHRASES AUTORÉFÉRENTES
41

JEUX DESCARTES

LE 1er ÉDITEUR FRANCAIS DE JEUX DE RÔLE

Legendes
Règles complètes
JEUX DESCARTES

Maléfices
Le jeu de rôle qui sent le soufre

L'APPEL de CTHULHU
Jeu de Rôle Fantastique dans les mondes de H.-P. Lovecraft

PARANOIA
STAY ALERT!
TRUST NO ONE!
KEEP YOUR LASER HANDY!



5, rue de la Baume - 75008 PARIS


MEGA 2
Ce nouveau N° hors série de JEUX & STRATEGIE constitue un fantastique jeux de rôle en français, totalement inédit et prêt à jouer.
Entrez dans MEGA II.
Ses quatre scénarios originaux vous entraîneront loin, très loin, dans autant d'univers parallèles.
– "Cauchemar en bleu à Mortepierre"
– "L'Incrédule"
– "La Drogue d'Urh"
– "Des ombres sur la Lande"
MEGA 2
UN NUMERO HORS-SERIE DE JEUX & STRATEGIE
SÉGUR 86
NUMERO HORS-SERIE 3
JEUX & STRATEGIE
UN GRAND JEU DE ROLE
PRET A JOUER
MEGA 2
LES REGLES COMPLETES
4 SCENARIOS INEDITS
LES FIGURINES
L'ECRAN DU MAITRE DE JEU

LE JOURNAL DE JESSIE

Jimenez

Ils m'avaient pourtant prévenue, les copains de *J&S*. Tu verras, ce n'est pas si facile que ça de faire un journal. Causez toujours, petits cocos, que je me disais. Moi, c'est simple, je demande à mes lecteurs chéris de m'envoyer leurs idées, leurs dessins (de moi évidemment!) et leurs jeux. Comme ça, moi, je ne fais rien. J'attends et ils font tout le boulot.
Le précédent numéro venait juste de paraître et je commençais à me tourner les tentacules en attendant le facteur quand le rédac-chef déboule dans mon bocal: *"Eh dis donc, Jessie, ça vient, ta rubrique, parce qu'on boucle dans 2 heures!"*
Gloup?? C'est pas du tout comme ça que j'avais envisagé la chose! Enfin, j'ai fait avec ce que j'avais sous la tentacule: je n'ai pu dépouiller que les premiers envois. Alors, si vous ne retrouvez pas vos petits chefs-d'oeuvres parmi les dessins ou les jeux que j'ai sélectionnés, ne vous désespérez pas. Ce sera peut-être pour le prochain numéro. En attendant, continuez à m'écrire... j'aime ça!

FAITES VOS JEUX

Comme je vous l'ai dit, je n'ai pas eu le temps de regarder de plus près les règles des jeux que vous m'avez envoyés. Alors, pour ce numéro, je me suis contentée de sélectionner trois casse-tête.
Bravo à leurs auteurs.



Alain Fragneau

Pascal Marmot, du Barcares me propose ce petit casse-tête:
Jessie tape sur sa calculette un nombre premier de 3 chiffres, tous différents. En retournant sa calculette, le nombre qu'elle lit est encore un nombre premier. Trouverez-vous ces deux nombres?
Solution page 114.

Christophe Moulin, de Luingne en Belgique m'a envoyé ce très séduisant problème:
Trouvez un nombre de 9 chiffres différents (tous les chiffres sauf 0) tel que le nombre formé par les k premiers chiffres à partir de la gauche soit divisible par k, quel que soit k de 1 à 9.



Lionel-Franck Pantanella

En clair, c'est un nombre ABCDEFGHI tel que A est divisible par 1 (évident!), AB par 2 (facile), ABC par 3 (oui...), ABCD par 4 (OK!), ABCDE par 5 (pas de problème!), ABCDEF par 6 (ça va encore), ABCDEFG par 7 (ça se complique), ABCDEFGH par 8 et ABCDEFGHI par 9.
Solution page 114

Une petite suite logique proposée par Eric Ostertag de Metz.
Quel chiffre continue logiquement cette série?
5 - 2 - 8 - 9 - 4 - ?

DES COQS AUX ÂNES

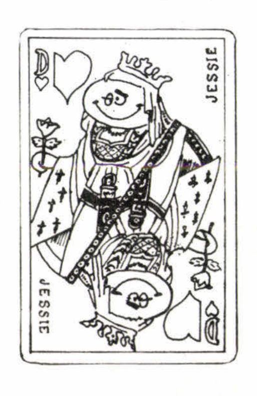
Olivier Gach (qui ne m'a pas laissé son adresse) me fait remarquer que, "du coq à l'âne", il y a 3 solutions faciles pour passer de SIR à DUC. Outre SIR - SIC - SUC - DUC (ma solution!)
il a trouvé:
SIR - SUR - DUR - DUC
et SIR - SUR - SUC - DUC
Bravo!

J&S: TOUT BEAU...

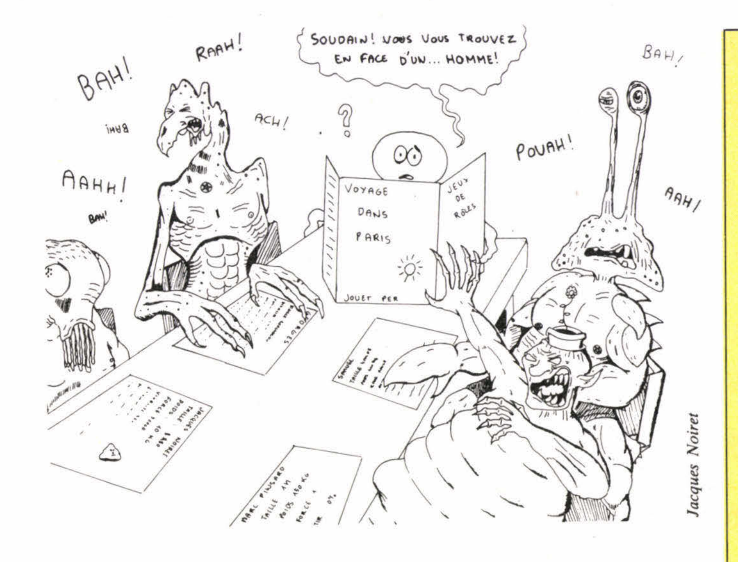
Vous savez que vous êtes gentils tout plein! Du moins ceux qui m'ont écrit... Je suis toute rouge de vos félicitations. C'est tout juste si vous ne trouvez pas que beau comme il est, c'est un scandale que mon *J&S* ne coûte pas plus cher. Je ne comprends pas pourquoi le gouvernement ne fait pas appel à moi quand il ne sait pas comment faire passer une augmentation de prix!

... MAIS

Ah si! Il y a un truc qui ne vous a pas plu. C'est le bandeau qui traverse les pages. Moi, je trouvais ça joli mais il paraît que ça "perturbe votre lecture". Vous n'exagérez pas un peu?
Je vais vous donner un truc: faîtes comme s'il y en avait pas! Essayez un peu. Parce que si vraiment vous insistez, je vais être obligée de le supprimer. Et mon maquettiste (Oh pardon, mon directeur artistique) il va me faire une grosse colère. C'est sûr. Il était si content de sa trouvaille!
Et puis, il y en a qui ont râlé parce que j'ai supprimé sans rien dire le logiciel pour calculatrices. C'est vrai que c'est pas sympa. Mais tout de même, il serait peut être temps de vous mettre au Basic. Non?
Pour l'instant c'est à peu près tout



Cyrille Vanoge

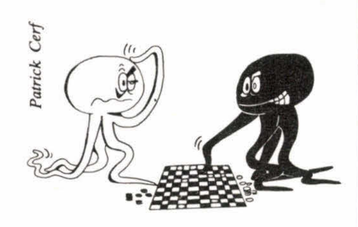


Jacques Noiret

du côté du bureau des réclamations. Vous avez été bien timides. Ouf! Mais vous pouvez aller vous défouler sur le questionnaire de la page 108.

DES CARTES?

Non, mais je vous livre ça comme me l'a envoyé Hervé Mignard, de Romorantin-Lanthenay. En fait, il y avait aussi un dessin, mais il était trop grand:
JEUX DENSES... DONC JESSIE. J'aime bien!

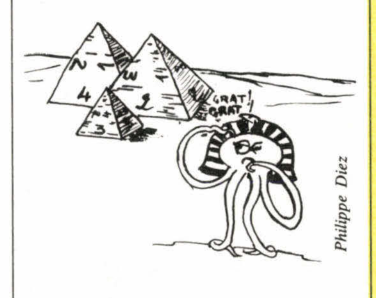

Patrick Cerf

ANTERIORITE

Mon vieux copain Jean-Jacques Bloch me fait gentiment remarquer que nos confrères de *Libé* n'ont pas été les premiers à signaler (l'année dernière) que le *Monopoly* n'était que la copie à peine modifiée d'un brevet de jeu déposé 25 ans plus tôt. JJB l'avait écrit dans le *Figaro* en 1974. Rendons à...
A ma décharge, je dois dire qu'à cette époque... je n'étais pas née!

PUBLICITE

Quoi? Il y en a qui n'ont pas encore acheté *Mega 2*! A quoi ça sert que la Jessie, elle se décarcasse?
Mega 2 est toujours en vente chez votre marchand de journaux, avec ses belles règles bien tordues, son superbe écran du MJ, ses incroyables scénarios et ses figurines! 30 F? C'est pas croyable!



Philippe Diez

DIS... DESSINE-MOI...

Tous les dessins de cette page sont de votre main! Même que Claude Lacroix, mon dessinateur préféré en est vert de jalousie. Continuez quand même! Un petit conseil: des petits dessins plutôt que des grandes fresques. Et surtout... pas au crayon. L'encre noire, on n'a jamais fait mieux... surtout pour une pieuvre !

PETITS VEINARDS

Tous ceux dont le nom est cité dans ces pages, pour avoir signé un dessin ou un casse-tête, gagnent un abonnement d'un an à *J&S*. A ce rythme là, je ne vais bientôt plus vendre un seul numéro!



Non Signé

SOMMAIRE 39

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Notre couverture : dessin Claude Lacroix

LES MALHEURS DE JESSIE

Et vous croyez que c'est facile, vous ? Créer un service télématique, moi, je vais vous le dire... c'est pas de la tarte ! Surtout quand on s'adresse à des exigeants comme vous ! Alors, d'accord, ça n'a pas très bien démarré. J'ai eu des tas de malheurs. Mais promis, ça va être de plus en plus beau. En attendant, vous devriez lire ça...

Résumé des chapitres précédents: vous avez allumé votre Minitel (si vous n'en aviez pas, il fallait foncer à l'Agence commerciale PTT la plus proche de chez vous).
Sur votre combiné téléphonique, vous avez composé le 36 15 91 77. Sur la page Télétel 3 qui s'est affichée sur l'écran de votre Minitel, vous avez inscrit le code du service tant désiré: JESSIE

***** *Les paresseux ou les pressés peuvent se contenter de JESSI mais je n'aime pas qu'on écorche mon nom!***

Apparaît une belle page où l'on me voit, debout (?) dans toute ma splendeur. Cette image ne sert évidemment qu'à vous faire dépenser un peu de temps (et d'argent, miam, miam), avant de passer à la page sommaire où vous ferez votre choix.

***** *Les radins n'iront pas à la page sommaire! En bas de la première page (comme dans toutes les pages du service), apparait une "barette d'orientation". C'est une ligne composée des mots-clefs donnant accès aux différentes rubriques. N'importe où, donc, dès que cette "barette" apparaît, vous pouvez rejoindre une autre rubrique en tapant les deux lettres de son mot-clef + ENVOI. Ne vous découragez pas après un éventuel message: "ce mot-clef n'est pas reconnu". Retapez-le une seconde fois et ça devrait marcher! Sinon, c'est qu'effectivement, vous vous êtes trompé.***



Bien sûr, la première fois, pour connaître la signification des mots-clefs, consultez le sommaire.
Enfin, la "barette" vous rappelle à tout moment dans quelle rubrique vous vous trouvez: le mot-clef correspondant est affiché sur fond blanc.

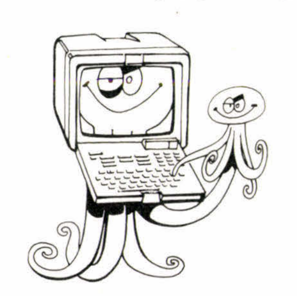
CONTINUONS... JESSIE, ÇA SERT A QUOI?

Pas à être regardé! Avant tout, ça sert à COM-MU-NI-QUER! Comment? Avec qui? D'abord avec les autres Jessitelistes. Et là, vous n'avez rien compris: vous êtes nuls. Vous mélangez tout. Alors je vais essayer d'être claire.
Reprenons tout dans l'ordre:

PA. les petites annonces. Je ne vais tout de même pas vous expliquer ce que c'est? Et pourtant... Vous pouvez, dans trois rubriques différentes, lire celles des autres et bien sûr, passer les vôtres.

1. *Avis des clubs:* ça dit tout de même bien dire ce que ça veut dire, non? Vous pouvez annoncer la création d'un club, signaler son existence, indiquer ses horaires, préciser ses activités...

***** *Les avis sont nombreux: les derniers arrivés passent en tête. Plutôt que d'écrire 5 pages à la suite qui se perdront rapidement dans les fins fonds de la rubrique, passez régulièrement des messages qui tiennent sur une page. N'ayez pas peur du style télégraphique! Mais n'oubliez pas de laisser vos coordonnées. Une adresse c'est bien, un numéro de téléphone c'est mieux, mais surtout, n'oubliez pas d'ouvrir une* **boîte aux lettres (BL).**



***** *Si vous êtes un particulier, lisez ces avis mais ne laissez pas de message ici. Allez à* **cherche partenaire.**

***** *Si votre club organise une manifestation précise, à une date déterminée, allez à* **Agenda du joueur (AG).**

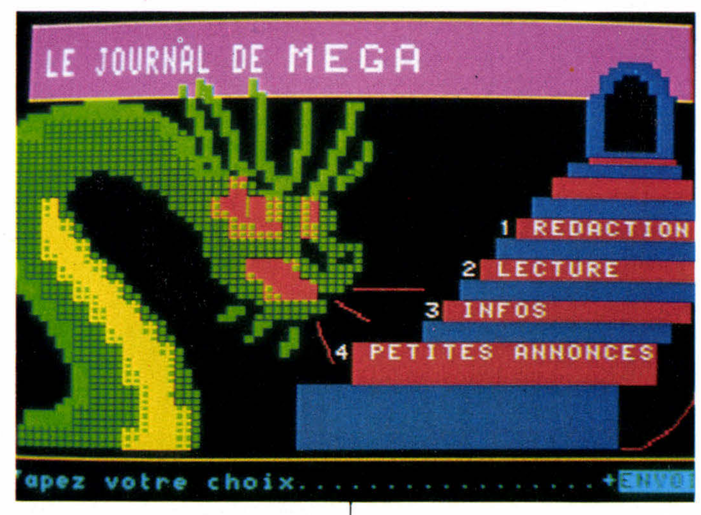
2. *Cherche partenaire:* n'oubliez pas de préciser... pour quoi! Au fait, pourquoi pas pour des parties... sur JESSIE! Là encore, renvoyez vos correspondants à une *BL*.
Pensez que tous les jeux par correspondance sont praticables, en bien plus sympa, sur Minitel! Servez-vous de cette rubrique pour donner des rendez-vous sur la *Messagerie directe (ME)*.

3. *Vente/Achat/Echange.* Faites un peu attention, choisissez bien votre rubrique.
En général, ne soyez pas étonné de ne pas voir apparaître vos annonces aussitôt après les avoir tapées. Je les lis d'abord avant de les valider... si elles ne me semblent pas trop aberrantes. Tant pis pour vous, vous ne verrez pas les cochonneries qu'on m'écrit! Evidemment, moi, il me faut du temps pour m'en délecter. Le délai de validation ne dépasse quand même pas 24 heures (sauf exception).

AG. L'agenda du joueur. C'est là que vous allez annoncer (ou découvrir) toute manifestation précise. Respectez les indications et tapez d'abord la date, puis le lieu et enfin l'organisateur. Soyez précis!
En général, j'ai été très souple au début (normal pour une pieuvre!) Mais c'est fini. Je vais dorénavant virer tous les messages envoyés dans une mauvaise rubrique. Na!

***** ***Pour les PA ou l'AG, vous pouvez accéder directement aux sous-rubriques qui vous intéressent en tapant dès le sommaire général les mots-clefs spéciaux correspondants dont voici la liste:***

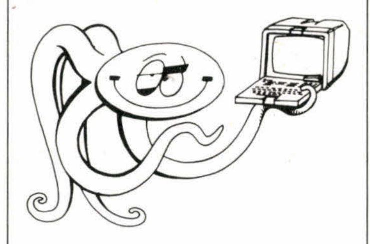
PA	lecture	écriture
Avis des clubs	L P A 1	E P A 1
Cherche partenaire	L P A 2	E P A 2
Vente/Achat/Echange	L P A 3	E P A 3
AGENDA		
Bridge	L A G 1	E A G 1
Echecs	L A G 2	E A G 2
Jeu de rôle	L A G 3	E A G 3
Tarot	L A G 4	E A G 4
Go	L A G 5	E A G 5
Othello	L A G 6	E A G 6
Wargame	L A G 7	E A G 7
Divers	L A G 8	E A G 8



BL. Les boîtes aux lettres. N'hésitez pas! Ouvrez-vous une boîte aux lettres. Il vous suffit d'indiquer votre nom (ou bien sûr un pseudo) le numéro de votre département et de vous créer un code qui vous permettra (et à vous seul!) de lire votre courrier. Evitez, même si c'est votre prénom, de vous appeler ALAIN 75! Pensez que vous attirerez des correspondants en vous choisissant un pseudo significatif de votre passion: OCTETBO pour un fou de micro ou PETIBOU pour un amateur de tarot (Bien sûr! A quoi pensiez-vous?)
A chaque fois que vous passez un message, dans *PA, AG, MG*..., indiquez les coordonnées de votre boîte aux lettres. N'oubliez pas de mentionner le numéro du département, car il peut y avoir plusieurs BL ouvertes avec le même pseudo, mais des départements différents.
Ecrivez par exemple BL: JEAN-92
Attention. Une boîte qui n'a pas été consultée au bout de 10 jours est détruite. Mais à chaque fois que vous consultez votre BL, elle a de nouveau 10 jours de vie devant elle.
Vous pouvez laisser un message dans les *BL* des responsables de certaines rubriques, leur faire vos remarques, vos suggestions, leur poser des questions. Ils s'efforceront de vous répondre. Pour l'instant:
Echecs: GIFFARD 75
Bridge: F. COLIN 69

ME. La messagerie directe. C'est pourtant simple: vous tapez ME puis votre nom (ou pseudo) et votre numéro de département. La liste des personnes connectées au même instant apparaît. Vous pouvez immédiatement leur envoyer un message. Commencez par un texte très court (SALUT ou mieux SLT) pour signaler à votre correspondant que quelqu'un entre en contact avec lui. Sinon, le temps que vous tapiez les huit lignes de votre magnifique prose... il aura disparu! Et rien n'est plus déprimant que de se retrouver seul sur une messagerie directe! C'est sans doute ce qui est arrivé un certain nombre de fois aux pionniers de JESSIE. Voici quelques trucs:

***** ***N'hésitez pas à passer une petite annonce dans la rubrique "Cherche partenaire", du style:***
AMATEURS DIPLO, RV SUR ME TS LS JRS 18H45.
N'oubliez donc pas de regarder dans la même rubrique les rendez-vous proposés.
***** ***A défaut de rendez-vous, entrez dans la messagerie aux heures justes (16h00, 17h00, etc)***
***** ***En général, les "heures de pointes" sont autour de 19h et 21h.***
Mais vous pouvez également communiquer avec moi.
Et j'aime ça!



CR. Le courrier. C'est peut-être de ma faute, car le nom de la rubrique n'est pas très bien choisi, mais là encore, vous n'avez rien compris. *CR* c'est le courrier que vous m'envoyez... et à moi seule! En clair, ça veut dire que les messages que vous envoyez dans ce courrier ne seront lus que par la rédaction de *J&S*. Et elle y répondra! A condition qu'ils lui soient effectivement destinés. Inutile d'y annoncer votre prochain tournoi d'Amirauté (nous lirons ça dans *AG, l'agenda du joueur)* ou d'y signaler que vous vendez un dé à 6 faces à rénover (nous lirons ça dans *PA, Vente, Achat, Echange*).
En revanche, vos suggestions, vos critiques ou vos félicitations, concernant la revue elle-même ou le serveur JESSIE, nous intéressent. Vous pouvez même participer à notre sondage minute. Le principe: tapez
- JES si ça concerne la revue, JESSIE pour le serveur.
- puis le nom de la rubrique
- puis votre appréciation.
??? = lamentable!
?? = mauvais
? = vraiment pas terrible
* = à la rigueur
** = intéressant
*** = génial!
Exemple: vous vous êtes passionné pour les parties majoritaires contre Nicolas Giffard sur JESSIE:
Tapez JESSIE EC1 ***
Vous trouvez lamentable la rubrique de ce même Giffard dans ce numéro de la revue.
Tapez JES 39 ECHECS ???



On attend avec impatience vos réactions!

MG. La planète MEGA. La rubrique réservée aux amateurs de Mega.
Pour y entrer, vous devez taper votre nom (ou votre pseudo) votre numéro de département et un code. Vous venez automatiquement d'ouvrir une *boîte aux lettres*!
Les auteurs de *Mega* et la rédaction de *J&S* forment le Conseil Galactique! Il a sa boîte aux lettres *(CG)*. Ecrivez-lui, il répondra aux questions, soit dans les infos (dans MG) soit dans un prochain *J&S*.
Attention, cette rubrique est dédiée à *Mega*. Les petites annonces doivent donc s'y rapporter. Pas la peine d'essayer d'y annoncer votre tournoi d'*Appel de Cthulhu* ou d'y vendre votre vieil *Apple*, vos annonces seront impitoyablement détruites. Aaargh!
Pour terminer, deux petits trucs de Minitelistes:
- ne restez pas connecté une heure pour regarder une image. Par exemple un diagramme d'échecs. Tapez rapidement deux fois sur CONNEXION FIN... Vous serez déconnecté (donc vous ne paierez plus rien) mais l'image restera affichée à l'écran. Pour revenir dans JESSIE, il faudra évidemment vous reconnecter par le 36 15 91 77, puis JESSIE.
- vous pouvez théoriquement taper un mot-clef pendant que la page s'affiche. Dans la pratique vous vous apercevrez qu'une fois sur deux, le mot-clef n'est alors pas reconnu. Le moindre parasite l'a déformé. Pour éviter ça, attendez qu'au moins un tiers de la page soit affiché, puis tapez ANNULATION (ça va effacer les parasites) immédiatement suivi du mot-clef.



LES HÉROS

Si on vous dit que leur venue au dernier Salon du Livre a été un événement... que le stand Gallimard-Jeunesse a été pris d'assaut... Si on vous dit qu'ils ont écrit 25 livres dont 22 sont traduits en français... qu'à propos de traduction, justement on les trouve en 11 langues (dont le japonais et l'hébreu)... qu'ils totalisent plus de 8 millions d'exemplaires de par le monde... Si on vous parle de best-sellers comme *Le Labyrinthe de la Mort, Le Sorcier de la Montagne de Feu, Le Manoir de l'enfer*... Vous y êtes ? Steve Jackson et Ian Livingstone ! Et si on vous disait *que Jeux & Stratégie* les a spécialement rencontrés pour vous ? !



D.R.

J&S : *On fait les présentations ?*

Ian Livingstone : J'ai 36 ans. J'ai suivi des études de marketing-publicité.

Steve Jackson : Moi j'ai 34 ans. J'ai une formation de biologiste. J'ai fait également des études de psychologie.

J&S : *Comment s'est passée votre rencontre ?*

I.L. : En fait, le plus simplement du monde. Nous sommes des amis d'enfance. Les études nous ont un peu séparés, mais nous nous sommes retrouvés en 1973.

S.J. : Nous avons trouvé tous les deux un emploi dans la même Compagnie Pétrolière.

J&S : *Amis d'enfance mais aussi une grande passion commune des jeux...*

I.L. : Bien sûr. A la fin des années 60, nous jouions aux jeux de Avalon Hill, *Diplomacy*, ou *Stalingrad.* J'écrivais à cette époque pour le magazine américain *Albion*, spécialisé dans les wargames et *Diplomacy.*

J&S : *Quelle a été votre démarche avant d'en arriver au premier "Livre dont vous êtes le héros" ?*

S.J. : Eh bien d'abord il y a eu *Owl and Weasel.* En février 75, nous créons ce premier fanzine. Au départ, il concernait tous les jeux. Mais vers le sixième numéro, nous découvrons *Donjons & Dragons...*

J&S : *Coup de foudre ?*

S.J. : Bien sûr, et 25 mois après la naissance de *Owl and Weasel*, nous lançons *White Dwarf* un fanzine entièrement consacré à *Donjons et Dragons.* En 77 donc. Aujourd'hui, nous le tirons en moyenne à 53 000 exemplaires.

I.L. : 1975 est une année importante car pour la première fois se déroule à Londres le "Games Day". D'une audience un peu confidentielle au début, ce Salon du Jeu est devenu par la suite une manifestation de plus en plus importante. C'est à ce "Games Day" que l'idée commence à germer dans nos esprits : créer une vraie "société de services" pour les joueurs de jeux de rôle. C'est la naissance de Games Workshop.

S.J. : Au début, nous avons commencé dans notre appartement ; mais bien vite, le succès aidant, nous avons ouvert la première boutique en 78.

J&S : *Pouvez-vous nous en dire un peu plus long sur Games Workshop ?*

I.L. : Eh bien au départ, l'idée était de vendre par correspondance tout ce qui ne se trouve pas dans une boutique. Puis en ouvrant les boutiques, c'était de proposer aux amateurs de jeux un maximum de choses et le plus grand choix possible. Ainsi, nous importions beaucoup de jeux américains. Aujourd'hui en plus, nous vendons les jeux que nous éditons nous-mêmes : *Talisman, Warlock, Dr Who, Four Wind's Valley, Judge Dredd, Battle Cars, Warrior Knights.*

Nous nous sommes spécialisés aussi dans les figurines (Les figurines Citadell datent de 78 également). Games Workshop, c'est aujourd'hui sept boutiques et à peu près 120 salariés.

J&S : *Venons-en maintenant aux "Livres dont vous êtes le héros". Comment cela s'est-il passé ?*

I.L. : Comme on vous l'a dit tout à l'heure, l'idée nous est venue au premier Games Day de 1975. Une formule basée sur la "solo-adventure" nous paraissait une des évolutions possibles du jeu de rôle, et en tout cas, une idée intéressante à creuser. Nous ne nous sommes véritablement mis au travail qu'en 1980. Pour notre premier projet, nous sommes partis d'un jeu que Steve avait conçu : *Le Sorcier de la montagne de feu.* Nous y travaillons une année et nous soumettons notre manuscrit aux Éditions Penguin, en 1981 donc. Mais il nous faudra encore attendre une année avant que Penguin ne se décide à se lancer dans l'aventure et que notre premier titre ne paraisse. Mais c'est un succès immédiat, puisque en un mois, il s'en vendra en Grande-Bretagne 20 000 exemplaires !

J&S : *Et on connaît la suite. 25 titres, plus de 8 millions d'exemplaires vendus en 4 ans, un contrat avec Gallimard-Jeunesse pour la traduction française et près de deux millions d'exemplaires vendus en France. Alors, la recette ?*

S.J. : C'est un travail commun certes, mais dans lequel chacun d'entre nous a un rôle bien déterminé. Ainsi, Ian se consacre plus à l'intrigue et à l'atmosphère du livre, alors que moi, je me concentre sur son système de fonctionnement, sa mécanique si vous préférez, et les règles du jeu. Le plus délicat est l'élaboration du plan du scénario. Nous visualisons toutes les données et les clefs de l'aventure en un organigramme qui peut s'avérer quelquefois très complexe. Ainsi, *Le Manoir de l'enfer* ne comporte qu'une seule solution sur les quelque 400 proposées.

J&S : *Combien de temps mettez-vous à réaliser un livre ?*

I.L. : Il faut compter 2 à 3 mois en travaillant sérieusement tous les jours.

J&S : *Est-ce que vous vous imposez certaines règles essentielles dans votre travail ?*

I.L. : Absolument. Nous essayons le plus possible de soigner notre style, car nous n'oublions pas que pour nos jeunes lecteurs, nos livres peuvent constituer un tremplin idéal pour la lecture assidue. Donc un souci tout particulier pour nous quant à l'écriture. L'autre souci majeur est de la vraisemblance et de la crédibilité de l'aventure. Tout doit être cohérent et ne rien laisser au hasard.

D'autre part, nous nous efforçons de sortir du cadre stérile et un peu simpliste "déplacement/combat/trésor..." Un travail d'autant plus passionnant qu'il est difficile.

J&S : *Steve Jackson, Ian Livingstone, que peut-on vous souhaiter de plus ? Vous êtes, selon l'expression consacrée, des auteurs à succès, heureux, et riches, alors... ?*

I.L. : Il faut tout simplement nous souhaiter encore d'autres livres et encore plus de lecteurs !

S.J. : Vous savez, même si, et il ne faut pas le nier, nous gagnons de l'argent, ce n'est absolument pas le but qui nous anime. Le plus important pour nous est de retrouver à chaque scénario que nous créons le même enthousiasme que pour le premier livre.

J&S : *A quand le centième "Livre dont vous êtes le héros" ?*

S.J. : On continuera notre travail tant qu'on s'amusera à le faire.

THIERRY PAUNIN

BRIDGE

COUPE D'EUROPE : DÉCEPTION FRANÇAISE

Sur les 83 pays membres de la fédération mondiale, 26 ont participé à la coupe d'Europe Philip Morris. Les six finalistes réunis à Paris étaient : l'Autriche, championne d'Europe en titre, la Belgique, inattendue à pareille fête, le Danemark, la Hongrie, qui avait éliminé les Polonais champions du monde, Israël, sans ses meilleurs joueurs, et la France, pays organisateur.

Pour la finale de la coupe d'Europe, la fédération n'a pas organisé de sélection, l'équipe victorieuse de la Division Nationale étant qualifiée d'office. L'équipe Martell, Chemla-Perron, Damiani-Lebel et Stoppa-Reiplinger, devenait donc l'équipe de France. José Damiani, vice-président de l'European Bridge League, grand organisateur de cette finale a préféré se contenter du rôle de capitaine non joueur et s'est fait remplacer par Omar Sharif. Avec un but précis : la présence d'une telle vedette doit contribuer à la percée médiatique entreprise par le bridge ; le parrainage unique de la manifestation Philip Morris voit ainsi multiplier ses chances d'obtenir des retombées. Omar Sharif, le passionné, grand expert, jouera donc en face de Michel Lebel. Les associations "improvisées" peuvent-elles donner de bons résultats à ce niveau ? Le verdict final tend à prouver que la réponse est non.

Premier tour, Chemla-Perron ont joué toutes les donnes ; à chaque match ils étaient associés à Stoppa-Reiplinger en première mi-temps et à Lebel-Sharif en seconde.

Le tirage au sort a voulu que la France commence contre le Danemark. Ce qui aurait pu être une finale décisive, était une entrée en matière très difficile, que les Français vont perdre.

La Hongrie a battu Israël et surprise, la Belgique a devancé l'Autriche, notre adversaire du 2e tour.

Deuxième tour, les Français, très motivés, écrasent l'Autriche 61 à 0 en 16 donnes et 24 points de victoire à l'arrivée, le maximum possible étant 25. La Hongrie et le Danemark ayant partagé les points, la France revient bien à la troisième place à un point de la Hongrie et 4 du Danemark.

Troisième tour, le faux pas du premier match a mis les Français dans une position délicate. Il leur faut "faire le plein" contre la Belgique. Mais pour cela, il faut un minimum de réussite et c'est aux Belges que la chance a souri. Malgré cette nouvelle défaite, l'équipe de France a rejoint la Hongrie à la 2e place, mais à 15 pts des Danois qui ont un tableau très favorable.

Quatrième tour, les matches venaient de commencer, que déjà circulait dans les couloirs une rumeur porteuse d'espoir pour les Français : les Autrichiens (dans un sursaut d'orgueil ?) dominaient les Danois. En cas de large défaite danoise, tout redeviendrait possible. La rumeur a été confirmée par un score sans appel : Autriche 25, Danemark 5. La Hongrie et la France ayant marqué respectivement 24 contre la Belgique et 22 contre Israël, le classement était bouleversé : 1. Hongrie 71, 2. France 69, 3. Danemark 67, 4. Autriche 62.

Être deuxième à deux points alors qu'on a perdu deux matches sur quatre... On croit rêver, mais les Français ont leur sort entre leurs mains : ils doivent battre les Hongrois largement pour se mettre à l'abri des Danois qui rencontrent la Belgique et même des Autrichiens qui jouent contre Israël et peuvent encore gagner.

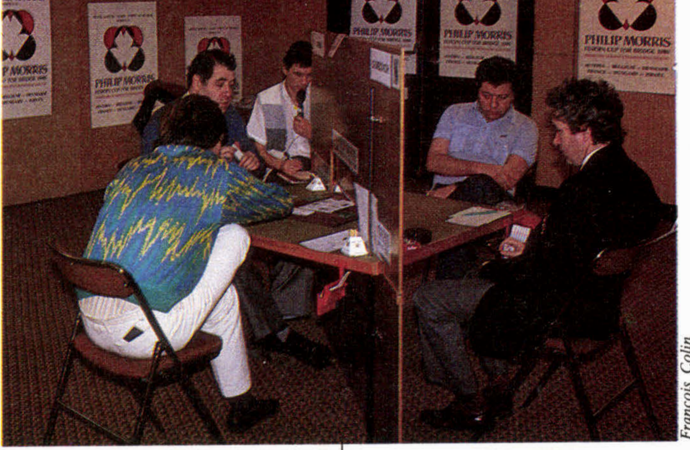
Dernier tour, les Hongrois, Dumbovitch et Kovacs, vont se révéler de très grands champions. Contre eux, Chemla-Perron ne pourront pas grand chose en première mi-temps. Après 14 donnes, les Français seront menés par 44 à 1...

En deuxième mi-temps, Chemla-Perron vont sortir une grosse partie, mais Lebel-Sharif vont beaucoup souffrir contre Kovacs-Dumbovitch. A deux donnes de la fin, les Français avaient refait l'écart, il fallait encore gagner quelques points pour finir devant la Hongrie. Las, Sharif a joué et chuté une manche à sans atout qu'il aurait pu gagner.

La Hongrie a finalement battu la France 17 à 13, même inverser ce résultat ne suffisait pas pour gagner la coupe d'Europe, le Danemark, large vainqueur de la Belgique, était hors de portée. La France, dépassée par l'Autriche, ne montera même pas sur le podium.

Classement final : 1. Danemark 90 ; 2. Hongrie 87 ; 3. Autriche 85 ; 4. France 83 ; 5. Belgique 57 ; 6. Israël 46.

François COLIN



François Colin

Les remarquables Hongrois Dumbovitch (de dos) et Novacs face aux Français Chemla et Perron (à gauche).

LES FRANCAISES EN FORME

La sélection pour la "coupe Rosenblum", championnat du monde par équipes de bridge (non nationales), a donné lieu à une surprise de taille: elle a été remportée par une équipe... féminine.

L'enjeu était d'importance: la qualification entraînait en effet non seulement la possibilité de participer à la "Rosenblum" à Miami au mois de septembre prochain, mais aussi le défraiement, par la Fédération française de bridge, du voyage américain, et même du séjour pour les équipes de tête. Un budget de plus d'un million de francs est consacré à cette compétition par la FFB, qui espère, sans trop y croire, vu les précédents, une subvention du ministère de la Jeunesse et des Sports.

Le quota français est de neuf équipes: les trois premières du championnat de France de division nationale (Martel, Tropico et Héliavia, des équipes "sponsorisées"), et les six premières de cette sélection, dont voici le classement: 1re équipe de Mme Kitabji; 2e équipe de Hénonin; 3e équipe de Ehrmann (avec Covo-Paladino); 4e équipe de Michaud (avec Gilles Cohen); 5e équipe de Roudinesco (avec les tenants français de la Rosenblum Pilon et Faigenbaum); 6e équipe de de Leseleuc (avec Svarc).

1re MONDIALE

Le premier simultané mondial Epson, organisé par la Fédération française de Bridge, sous les auspices de la Fédération mondiale, aura lieu le 14 juin prochain.

Ce tournoi devrait réunir 100 000 joueurs (!!) du monde entier, dans 70 pays, ce même jour à 20h! A New York, des membres de l'ONU, à Pékin, Deng Xiag Ping (lui-même), à Paris, des artistes... Bref le monde entier bridgera... la même donne, le même jour!

DATES A RETENIR

- L'Université du bridge organise une Convention nationale d'Arbitrage aux Menuires, du 27 juillet au 2 août, sous la direction de Claude Michaud. Elle s'adresse à tous les arbitres français et étrangers pour faire le point sur tous les problèmes d'arbitrage, et débattre du nouveau code international.
- Festival International de Biarritz du 4 au 13 juillet. 230 000 F de prix. De nombreux tournois: un open en 3 séances; un Patton en 3 séances, un mixte, et... un tournoi "offrez-vous un champion"!

CHAMPIONS DE DAMES...

• en URSS... Le 33e championnat qui tenait également lieu de tournoi zonal, qualificatif pour le prochain championnat du monde, s'est déroulé du 17 février au 5 mars dernier. Le champion du monde en titre, Anatoli Gantwarg n'y participait pas. C'est Alexandre Dibman qui remporta le titre avec 22 points sur 17 parties (5 gains et 12 nulles). Performance exceptionnelle, puisque déjà en 83 et en 84, il avait décroché le titre (avec, à chaque fois, deux points d'avance!), et en 85, il n'avait pas disputé le championnat...
Participera-t-il au championnat du monde de Groningen aux Pays-Bas en novembre prochain? La réponse est vraisemblablement non. En regard des précédentes qualifications, où il devait participer, Dibman n'a jamais joué hors URSS.
Il sera probablement remplacé par Mitchanski classé 3e avec 20 points; le 2e est Baliakine avec 21 points.

• aux Pays-Bas... Le championnat a eu lieu du 25 mars au 5 avril à Utrecht; et était également qualificatif au championnat du monde. (Les Hollandais devaient sélectionner trois représentants). 1er Clerc, qui conserve son titre avec 15 points; 2e Van Den Borst, 14 points; 3e Jansen, 13 points; 4e Vermin et Van Der Wall, 12 points.
Petite anecdote, Van Der Wall, champion du monde 82 (à Sao Paulo), ne participa pas à la dernière ronde,... il s'était endormi dans le train qui le menait à Utrecht ce matin-là!!

DIPLOMATES... DU MONDE!

Larry Peery, de la revue américaine *Diplomacy World* va lancer une grande partie de *Diplomacy* par correspondance, à travers le monde entier. Il semble que jusqu'à présent la France n'ait aucun joueur-représentant... Si cette aventure vous tente, n'hésitez pas à contacter: Larry Peery, Diplomacy World, P.O. Box 8416, San Diego, California 92102 (USA).

MALFRATS GRANDEUR NATURE

Fin mars dernier, le théâtre de l'Epée de bois de la Cartoucherie de Vincennes s'est mis à l'heure de la Prohibition. Les cinq "copains" organisaient les "Nuits de Ludos": une soirée 1930 placée sous le signe des truands et de la "haute"... Soirée où se mêlait nuit de jeux (sur plateaux: *Supergang, Mafia, Crime organisé, le Gang des Traction Avant...*) et jeu grandeur nature.
Cent vingt participants (!!), assistaient (moyennant 150 F d'inscription) à l'inauguration de "l'Arabesque Noire".
Chaque "joueur", à son inscription, avait reçu son rôle, un billet à ordre, lui donnant droit à x Icosaèdres (unité monétaire du soir), et la règle du jeu. Pour accéder au bar, il fallait avoir des icosaèdres; si on en possédait peu ou plus, on pouvait soit gagner à une table de jeu (le vainqueur gagnait les 3/4 des mises engagées!) soit "braquer" un "bourgeois", mais il fallait être à deux et posséder des armes,... sans oublier le bar, ou encore la banque (ouverte 1/4 d'h par heure).
Mais, le braquage n'était pas sans risque: le commissaire Lenoir et les deux adjoints veillaient... "Piqués" en flagrant délit, les braqueurs allaient en prison (pendant 1/4 d'heure!). Ce n'était pas là le seul délit: trafic de fausse monnaie, de faux billets à ordre, circulation de dossiers compromettants, chantage, trafic d'armes...



Gildas Sagot.

Se faire du blé (bidon bien sûr) ? Il suffit de régner sur l'« Organized Crime ».

Truand indépendant, avec 2 000 Icosaèdres, avec une arme (en plastique), j'ai terminé la soirée millionnaire! J'avais braqué la banque, dépouillé quelques bourgeois, gagné au Gang des T.A. et Mafia, fait du trafic de drogue (du sucre!). Et entre temps, bien bu et mangé!

G.S.

TAROT AU TOUQUET

Le grand rassemblement annuel de Tarot du Touquet, début mai, a réuni plus de mille joueurs aux différents tournois organisés par Emmanuel Jeannin-Naltet. Il a désigné aussi des champions de France: en open individuel, le Stéphanois Marc Robert, remporte le titre 86; en première série, c'est le Roannais Bernard Barret.

OTHELLO EN COMPETITION

Le 13 avril dernier s'est déroulé le Grand Prix 1986 d'Othello qui réunissait les huit joueurs les plus actifs de l'année. Jean-François Puget (6 points) a remporté ce tournoi, et est donc sélectionné pour la Finale des championnats de France. Suivent Paul Ralle (5 points), champion du monde 1984; Bernard Daunas (5 points), champion de France 1982; Marc Tastet (4,5 points), Jean-Philippe Laligand (2 points); Emmanuel Lazard (2 points), champion de France en titre ; David Lehn (2 points) et Didier Piau (1,5 point).
Au mois de septembre prochain se dérouleront deux tournois importants: la 3e édition du tournoi international de Paris et le championnat de France 86. Le vainqueur de ce dernier représentera la France aux championnats du Monde 1986 (au Japon!).
Renseignements : Fédération Française d'Othello, 33 rue de la Butte aux Cailles, 75013 Paris. Tél: (1) 45 81 59 80.

COLLECTIONNEURS!

C'est bien connu, il existe toutes sortes de collections, et le jeu d'échecs n'échappe pas à la règle... A Londres vient de s'achever le 2e congrès international de collectionneurs de jeux d'échecs au Victoria et Albert Museum. Paris n'allait pas rester sans réagir... La galerie "Le Gay Scavoir" présente jusqu'au 31 juillet une collection de jeux d'échecs des XVIIIe et XIXe siècles. Quelques "pièces" intéressantes à acheter : un jeu chinois XIXe siècle sur boules, en ivoire, blanc et rouge; un hollandais en os du XIXe siècle aussi, un en porcelaine de 1930; etc. 13, rue Jacob. Tél: (1) 43 26 99 89.



D.R.

SUR VOTRE AGENDA

• Du 1er au 4 juillet, à La Garde, 17e Congrès annuel international de l'Association Internationale des jeux de simulation. Université de Toulon.
• Du 1er au 14 août, à Dax (Landes), 46e championnat de France du jeu de dames.
• Du 6 au 9 septembre: Le monde de l'enfant, à Paris, porte de Versailles.
• Du 15 au 20 septembre: Sicob au Cnit, Paris-La-Défense et Sicob boutique, porte Maillot, Paris.
• Du 23 au 26 octobre: Les journées du jeu, à Essen (RFA).
• Du 11 novembre au 4 décembre: championnat du monde de Dames à Groningen (Pays-Bas).
• Du 29 novembre au 7 décembre: salon des jeux et sports de l'esprit à Paris, porte de Versailles.
• Du 28 janvier au 3 février 87: 26e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
• Du 28 mars au 5 avril 87: 2e salon des jeux de réflexion.

ECHECS

LE RETOUR D'ANATOLI KARPOV

Voilà fort longtemps que la Belgique n'avait pas accueilli une manifestation échiquéenne de premier plan. Aussi la surprise ne fut-elle pas mince lorsque la presse spécialisée apprit fin février l'imminence d'un super-tournoi, mis sur pied grâce à la S.W.I.F.T. (Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication).

La participation de Karpov et le standing élevé de la plupart des concurrents (six joueurs faisant partie des douze meilleurs mondiaux) permirent à ce tournoi d'atteindre la catégorie 13, et d'être ainsi la plus prestigieuse épreuve jamais organisée en Belgique.

La compétition se déroula à Bruxelles du 23 mars au 5 avril, dans les salons de l'Hôtel Sheraton.

Champion du monde déchu, Anatoli Karpov aura néanmoins totalement dominé les débats. Il termine invaincu à la première place, avec la bagatelle de deux points d'avance (!), après avoir aligné six victoires dans les six dernières rondes. Cette performance est significative quant aux possibilités et à la motivation de Karpov en vue de son prochain match-revanche face à Kasparov en juillet.

Classement final:

1: G.M.I Karpov (URSS) 9 points, sur 11 possibles

2: G.M.I Korchnoï (Suisse) 7 points

3 ex aequo: G.M.I Timman (Hollande); G.M.I Miles (G.B.); G.M.I Torre (Philip.), 6,5 points

6: G.M.I Romanichine (URSS) 6 points

7: G.M.I Seirawan (E.U) 5,5 points

8 ex aequo: G.M.I Ljubojevic (Youg.); G.M.I Zapata (Colombie) 5 points

10: G.M.I Van Der Wiel (Holl.) 3,5 points

11: M.F Winants (Belg.) 3 points

12: M.F Jadoul (Belg.) 2,5 points



D.R.

Voici deux exemples de l'art d'Anatoli:

Blancs: Karpov Noirs: Ljubojevic
Défense Française

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, Cf6; 4. e5, Cfd7; 5. c3, c5; 6. f4, Cc6; 7. Cdf3, Db6; 8. g3, a5; 9. a4! (une nouveauté dans cette position. Les noirs se montreront incapables d'exploiter le "trou" concédé en b4 par Karpov)

9. ...c×d4; 10. c×d4, Fb4+; 11. Rf2, g5 (attaque thématique de la chaîne de pions blanche. La menace immédiate est 12. ...g4)

12. h3, f6 (menace cette fois de gagner un Pion en e5);

13. Fe3, 0-0; 14. Tc1, Tf7; 15. Th2!, Ff8; 16. Dd2, Db4; 17. D×b4, a×b4; 18. b3, Ca5; 19. Tb1, g×f4; 20. g×f4, Fh6; 21. Fd3, b6; 22. Tg2+, Rh8; 23. Ce2, Fa6; 24. F×a6, T×a6

25. f5! (fait craquer la position ennemie sur le complexe des cases blanches), **F×e3+; 26. R×e3, b5** (ou 26. ...e×f5; 27. e6, Te7; 28. Cf4 suivi de Cf3-h4 et/ou Tb1-g1)

27. a×b5, Tb6; 28. Tbg1, h5; 29. Cf4, f×e5; 30. Cg6+, Rh7; 31. Cg5+, Rg7; 32. C×e5, C×e5; 33. C×f7+, R×f7; 34. d×e5, Abandon.

Blancs: Winants Noirs: Karpov
Début du Pion-Dame

1. d4, Cf6; 2. Cf3, e6; 3. e3, c5; 4. Fd3, c×d4; 5. e×d4, b6; 6. 0-0, Fb7; 7. c4, Fe7; 8. Cbd2, 0-0; 9. b3, d5; 10. Fb2, Cc6; 11. De2, Dd6; 12. Tad1, Tac8; 13. Tfe1, Df4; 14. g3, Dh6; 15. Df1, Tfd8; 16. h3?! (un nouvel affaiblissement, et la liberté pour les noirs de placer la méchante attaque Fe7-b4. Plus prudent était 16. a3).

16. ...Fb4!; 17. Te3, F×d2; 18. T×d2, C×b4! (part à la chasse au Fou-Roi adverse, après la disparition duquel la construction blanche s'effondrera vite)

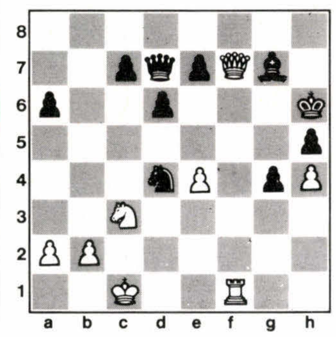
19. Ce5 (le Fou ne peut être préservé: 19. Fb1?, d×c4; 20. b×c4, F×f3; 21. T×f3, D×d2 ou 19. Fe2?, Ce4; 20. Td1, C×g3!)

19. ...C×d3; 20. Td×d3 (20. C×d3, d×c4; 21. b×c4, T×c4; 22. Cc5 se heurte à 22. ...T×c5), **Ce4** (prépare f7-f6 et dirige le Cavalier vers g5, d'où il lorgnera sur f3 et h3. Les Tours blanches sont maladroitement placées tandis que le soutien de c4 cause des soucis. Après un échange d5xc4, le Fou b7 fera merveille).

21. Td1, f6; 22. Cg4, Dh5; 23. Ch2, d×c4; 24. b×c4, T×c4; 25. d5 (25. D×c4, D×d1+), **T×d5; 26. Cg4, Cg5; 27. Abandon.**

En guise de récréation, voici une belle conclusion tactique signée Anthony Miles, l'infatigable leader anglais que l'on voit dans pratiquement tous les tournois de premier plan.

Miles - Jadoul (10è ronde)



Les blancs jouent et gagnent

Solution page 114

Michel BENOIT

KIEV : 53e CHAMPIONNAT D'URSS

Même sans la participation de ses "gros bras" et de ses stars, un championnat d'URSS reste l'un des événements majeurs de la saison échiquéenne. La 53e édition du nom aura été le cadre d'une belle bagarre confirmant ainsi l'éternel adage : "les absents ont toujours tort".

Pas de Karpov ! Encore moins de Kasparov ! Ni Tal, ni Smyslov ! Pas de Vaganian, ni de Youssoupov, ni de Sokolov ! Tristounet le Championnat soviétique cette année ? Avec ses 2 620 Elo, Beliavski faisait figure de grandissime favori. L'opposition ? Les GMI Gavrikov (2 550), Lpoutian (2 550), Lerner (2 530), Balachov (2 515), Dolmatov (2 515), Tchekhovski (2 455), les MI Eingorn (2 560), Gourevitch (2 510), Smaguine (2 500), et autres Malaniouk, Youdaschine, Jakovitch (un illustre inconnu au Elo de 2 480 !), Dvoiris, Azmaïparachvili et Bareev (le plus faible Elo du tournoi avec 2 365). Et... et... une attraction : le tout frais Champion d'Europe Junior Alexander Khalifman (18 ans) au Elo déjà prometteur de 2 490.

C'est finalement Tchekhovski, qui, à 42 ans, devient le 53e champion d'URSS. Une belle victoire pour ce GMI réputé pour sa très grande irrégularité mais néanmoins, déjà champion d'URSS en 78.

Classement : 1. Tchekhovski, 11 pts sur 17 (avec 6 gains, 10 nuls, 1 perte) ; 2 ex aequo Malaniouk, Eingorn, 10 pts ; suivent Balachov, Gourevitch, Beliavski, Khalifman et Bareev.

T.P.

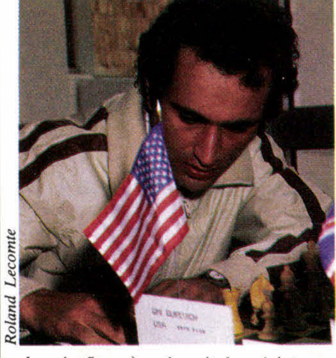
CAP D'ADGE: UN TOURNOI RICHE

Le 5e grand prix international d'échecs du Cap d'Adge a eu lieu du 27 avril au 4 mai dernier.

Il fut riche par le nombre de concurrents: 305 joueurs d'une vingtaine de pays dont 8 grands maîtres, 31 maîtres internationaux...

Riche par les prix: 30 000 F au premier, 20 000 F au deuxième, etc. Au total, cent cinquante mille francs ont été attribués aux 30 premiers...

Riche aussi en émotions, mais vous l'avez suivi sur JESSIE. La première place se décida lors de l'avant-dernière ronde, lorsque les deux seuls en tête se rencontrèrent. Dimitri Gurevitch (russe émigré aux USA depuis 5 ans) vainquit la résistance du Britannique William Watson. C'est finalement Dimitri Gurevitch qui emporte les 30 000 F, en faisant nulle à la neuvième ronde avec Mehrshad Sharif, totalisant ainsi 8 points. Suivent à la deuxième place ex aequo à 7,5 points, Sergueï Kudrin (USA), M. Sharif (Strasbourg), Carsten Hoï (Danemark) et Vladimir Hresc (Yougoslavie).


Roland Lecomte

Go

YOO BAT MOUSSA A PARIS

Dans le cadre du Tournoi International de Paris, les 29, 30 et 31 mars derniers, le suspense aura duré 5 rondes... au terme desquelles le favori, Yoo Yong Su, 6e Dan, coréen d'origine naturalisé allemand, battait son challenger, André Moussa, 5e Dan... et prenait une option décisive sur le gain du tournoi.

La compétition réunissait 270 participants; fréquentation identique à l'édition 1985, qui consacrait le Tournoi de Paris premier tournoi d'Europe. On comptait 50% d'étrangers, parmi lesquels des Coréens, des Allemands, des Hollandais, des Anglais. On regretta l'absence des joueurs polonais...

Orchestré selon le système Mac Mahon -qui oblige un joueur à lutter contre un perdant de niveau supérieur dans la hiérarchie ou contre un gagnant de son niveau-, le tournoi opposait de très forts joueurs (deux 6e Dan, sept 5e Dan et dix 4e Dan)... mais aussi des joueurs plus modestes (à partir des 20e Kyu).

En point de mire de tous ces joueurs: un voyage en Corée, pour une durée d'une semaine ! L'heureux gagnant étant désigné par tirage au sort parmi les joueurs ayant, quel que soit leur niveau, remporté 5 rondes. C'est le Néerlandais Ron Polak (1er Dan), qui reçut le billet Air France...

Au classement final, Yoo terminait avec 6 points, après avoir successivement battu le Coréen Lee (3e du tournoi, 5e Dan), Donzet (champion de France, 4e Dan), Colmez (5e Dan), Park (5e Dan), Moussa (5e Dan, premier occidental du dernier championnat du monde) et Heiser (champion du Luxembourg, 4e Dan). André Moussa finissait second du tournoi avec 5 points, devançant Lee également à 5 points.



Gildas Sagot.

Yoo (à droite) déjà vainqueur en 84, récidive ; ici face à Moussa.

JEUX & JOUEURS

En marge de l'open s'est déroulé un tournoi de parties rapides (des blitz). Chaque joueur disposait de 10 minutes pour jouer une partie. Le vainqueur: le Coréen Lee, devant Mizessyn (1er Dan) et André Moussa.

Signalons enfin que les joueurs étrangers sont de plus en plus satisfaits du système de classement préconisé par la Fédération française de go. Une expérience à suivre... qui permettrait de mettre fin, au moins pour les compétitions françaises, à une sous-évaluation, ou une sur-évaluation de certains joueurs.

DATES A RETENIR

- Les 18 et 19 octobre prochain aura lieu la finale du championnat de France de go. Pour le moment, les phases éliminatoires se déroulent encore... Verrons-nous encore un Moussa-Colmez?...

- Du 19 juillet au 2 août, championnat d'Europe à Budapest (Hongrie). Démonstrations, simultanées, conférences... Renseignements (en français) auprès de Istvan Kristof: (361) 863 319.

CONCOURS D'INVENTEURS DE JEU

Comme chaque année à pareille époque, deux concours destinés aux créateurs de jeu sont lancés. Ces concours font appel à la créativité de chacun et ont pour but de promouvoir le jeu (de stratégie, bien sûr!) en France. Nous en sommes ravis. A vous de choisir celui qui vous convient le mieux, ou de concourir aux deux... *J&S*, membre dans chaque jury, saura garder son impartialité...

CONCOURS INTERNATIONAL D'INVENTEURS DE JEUX DE SOCIETE

Organisé par la ville de Boulogne-Billancourt. Ouvert à tous les inventeurs indépendants français et étrangers. Tous les jeux de société "classiques" peuvent se présenter (sauf les casse-tête, les solitaires). Chaque concurrent (un par famille) ne peut concourir que pour un seul jeu. Ce jeu sera présenté sous forme de maquette, accompagné d'une règle de deux pages dactylographiées. Vos coordonnées ne seront mentionnées que sur l'emballage; par contre, la maquette et les règles porteront lisiblement le nom du jeu.

Si votre jeu demande une règle plus longue, il est impératif de résumer en 2 pages soit les règles pour donner une idée du jeu, soit un début de partie pour le tester aisément. (En plus bien sûr de vos règles complètes).

Les jeux peuvent être déposés ou expédiés à l'adresse ci-dessous du *8 septembre au 31 octobre 86.*

Si une partie de votre jeu excède une heure, nous vous conseillons de l'envoyer avant le 15 octobre; afin d'être testé dans de meilleures conditions. Les résultats seront communiqués aux participants en décembre. Outre les Gobelets d'or et d'argent de la ville de Boulogne Billancourt et le dé d'Or de la Fédération française du jeu de société, le Pion d'Or de Jeux & Stratégie sera décerné à cette occasion.

Rappelons que *Jeux & Stratégie* récompense à cette occasion l'auteur (ou les auteurs) du meilleur jeu de stratégie inédit.

Concours d'Inventeurs 86: 22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt.

4e OSCAR DE LA VILLETTE, du jeu et du jouet à caractère scientifique et technique.

Organisé sous l'égide de la Fédération nationale de l'industrie du jouet et l'Agence nationale pour la valorisation de la recherche (Anvar), ce concours est ouvert à tous les concepteurs indépendants et les fabricants français. Chacun d'eux pourra présenter plusieurs projets, mais ne pourra prétendre qu'à un seul prix.

Les jeux et jouets devront avoir un rapport avec la vocation générale de la cité des Sciences et techniques. A savoir: l'astronomie, l'espace, la terre, l'atmosphère, l'environnement, la biologie, les transports...

Le dossier complet comprendra: une description détaillée du produit (règle du jeu, nous pensons!) et un exemplaire, maquette, ou prototype.

Date limite d'*inscription, le 30 juin*; date-limite d'envoi du *dossier complet, le 15 septembre*, à l'adresse ci-dessous.

En novembre 86, remise des 3 oscars 87 La Villette. Certains projets pourront par ailleurs bénéficier d'une aide à l'innovation de l'Anvar pour la réalisation d'un premier prototype.

Oscar 87 La Villette. Florence Soufflet. Tour Pariféric, 6, rue Emile Reynaud, 93306 Aubervilliers Cedex. Tél: (1) 48 39 85 83.

DES STAGES DE JEUX POUR VOS VACANCES

Si les stages intensifs réservés aux sports, ou à l'apprentissage de techniques artisanales, fleurissent chaque année toujours plus nombreux, toujours plus originaux (!!), les stages consacrés à un jeu, sont timides, sinon inexistants dans certains domaines...

C'est le bridge qui a donné le coup d'envoi, sous l'impulsion de l'Université du Bridge Français, organe de la F.F.B... C'était en 1982, le centre UCPA des Arcs, en Haute-Savoie, organisa le premier stage tous niveaux où plus de 100 personnes se sont retrouvées en deux semaines. La mode était lancée! A présent, les stages de Bridge se pratiquent non seulement l'hiver dans des stations de montagne, avec les ténors de l'enseignement (Philippe Cronier, Philippe Soulet,...), mais aussi l'été, à la mer ou dans les Pays étrangers, grâce à Patrice Bauche,

INFOS

pionnier des "balades-bridge", le Club Méditerranée ou le dernier-né Vacances Plein-Jeu.

A la suite du bridge, d'autres jeux donnent lieu à des stages. Le go, par exemple. La Fédération de go a vite compris que son développement passait par les stages. Le rassemblement organisé à Sanilhac, en Ardèche, l'été dernier, a réuni une centaine de personnes. Son déroulement mérite d'être retenu, dans la mesure où chaque participant était à la fois le "parrain" de 3 à 4 participants et le "poulain" d'un autre!

Le Scrabble est un cas un peu particulier, avec la présence de Raymond qui fait tourner son "tour de France" du Scrabble pendant plus de la moitié de l'année! Aujourd'hui, Vacances Plein-Jeu propose de "vrais" stages, animés par Benjamin Hannuna et Michel Duguet.

Dans le domaine des jeux de rôle, pratiquer et apprendre ne font qu'un. Les "Semaines de l'hexagone" qui sont à leur 3e édition, sont parties pour devenir un classique. Chaque semaine, des animations ponctuelles sont prévues: Squad Leader, Amirauté, jeux de rôle, mais aussi dames, Othello, échecs et go... Et cette année, les vacanciers disposent de deux centres d'accueil: Rennes (en juillet) et Morestel dans les Alpes (en août).

Vacances Plein-Jeu lance des stages tous azimuths, de mots croisés, du backgammon, de jeux de cartes (gin, belote, tarot), et aussi de... jeux de casino.

Les dames, les échecs sont les grands absents. Ou, si ces stages existent, regrettons leur discrétion...

A présent, si vous vous sentez l'âme d'un "ludostagiaire", voici quelques suggestions ci-dessus...

Dates	Lieu	Directeur de stage	Organisation renseignements	Prix approximatif hebdomadaire
BRIDGE				
29/6-6/7	Les Arcs UCPA	Delmouly	Université du Bridge Français 73, av. Ch.-de-Gaulle, 92200 Neuilly Tél. : (1) 47 38 24 40	1 500 F stage + pension
6/7-31/8	Les Arcs	Cronier	Maison des Arcs 94, bd du Montparnasse 75014 Paris Tél. : (1) 43 22 43 32	4 600 F stage + pension
19-25/7	Menuires VVF	Desrousseaux	Université du Bridge	2 000 F stage + pension
Août	La Plagne	Mouiel	Locarev Tél. : 79.09.24.15	
5 Juil. 30 août	Tignes	Soulet	Bridge International 190, rue Lecourbe 75015 Paris Tél. : (1) 48 28 72 23	2 880 F stage + pension
6-19/7	Vars	Desrousseaux	Air Grèce 6, rue de l'Échelle 75001 Paris	3 000 F stage + pension
19/7-2/8	Sardaigne	Soulet	Vacances Plein-Jeu Tél. : (1) 42 97 54 11 ou agences Wagons-Lits Tourisme	5 700 F avion compris **** L stage en sus
16-30/8	Baléares	Soulet	Bridge International	4 300 F en *** avion 6 000 F en *** L compris stage en sus
SCRABBLE ET JEUX DE LETTRES				
12-26/7	Sardaigne	Hannuna	Vacances Plein-Jeu Tournoi du diamant Tél. : (1) 42 45 93 37	5 700 F avion et stage en *** L inclus
24-30/8	Beauvallon		Golfe Bleu Beauvallon BP 126 83120 Ste-Maxime	1 560 F en paillottes stage + pension inclus
AUTRES JEUX				
Go 29/6-11/7	Sanilhac		Club de go de Grenoble-stage Ph. Bizard-App. 7226 150, galerie de l'Arlequin 38100 Grenoble Tél. : 76.22.17.76	1 450 F stage + pension
Rami et Gin-Rummy 20-22/6	Bandol	Vacances Plein Jeu		1 480 F en **** L
Tarot et Belote 19-21/9	La Grande-Motte		Vacances Plein Jeu	1 360 F
OMNIJEUX ET JEUX DE RÔLE				
30/6-27/7	Rennes		Semaines de l'hexagone C. Jacus-2 bis, rue G. de Trêves 55000 Bar-le-Duc Tél. : 29 45 34 76	110 F/jour pension + stage + camping 130 F/jour dans une ferme
4-17/8	Morestel		Semaines de l'hexagone	id
BACKGAMMON				
26-28/9	Bandol		Vacances Plein-Jeu	1 610 F



LABYRINTHE

(Ravensburger)

matériel :

• un plateau de jeu en carton fort portant une grille de 7×7 cases ;
• 50 cartes « labyrinthe » :
— 16 cartes collées sur le plan de jeu, à intervalles réguliers. Sur chacune de ces cartes figure une section de labyrinthe (couloir, coude, croisement) et une illustration représentant un trésor (coffre, clefs, etc) ;
— 34 cartes « labyrinthe » ; 12 seulement portent un trésor ;
— 24 cartes « trésors » ;
— 4 pions joueurs, de couleurs différentes.

but du jeu :

être le premier joueur à trouver les trésors que le hasard lui a désignés.

le jeu :

les joueurs constituent le labyrinthe en posant, à tour de rôle, une carte labyrinthe sur une case vide du plan de jeu. Cette mise en place effectuée, il reste une carte qui sera utilisée en cours de jeu pour modifier le parcours.
Les cartes trésors sont mélangées et distribuées. Chaque joueur consulte secrètement la première de ses cartes. Ce trésor est son premier objectif. A son tour, un joueur effectue deux actions :
— il modifie la structure du labyrinthe en poussant une rangée ou une colonne de cartes; à l'aide de la carte laissée hors du plan de jeu. A la suite de cette action, une autre carte est éjectée du plan de jeu. Elle servira au joueur suivant ;
— il déplace son pion, d'un nombre illimité de cases; à condition de suivre un couloir ininterrompu.
Un joueur « découvre » un trésor en déplaçant son pion sur la case du labyrinthe illustrée du dessin de sa carte trésor. Le joueur annonce sa découverte aux autres participants, dévoile sa carte et prend secrètement connaissance de sa deuxième carte trésor.
Lorsqu'un joueur a découvert toutes ses cartes trésors, il lui faut, pour gagner la partie, sortir son pion du labyrinthe par l'angle du labyrinthe à la couleur de son pion.

commentaires :

bloquer l'adversaire, deviner son objectif, réaliser le sien... *Labyrinthe* favorise la réflexion tactique des joueurs et leur sens de la déduction. Le mécanisme de jeu, modifier une grille en décalant une rangée ou une colonne de pièces, n'est pas nouveau (voir J&S n° 2, *Push over).* Toutefois, *Labyrinthe* fait un excellent usage de cette vieille recette en proposant aux plus jeunes un jeu de réflexion sympa.

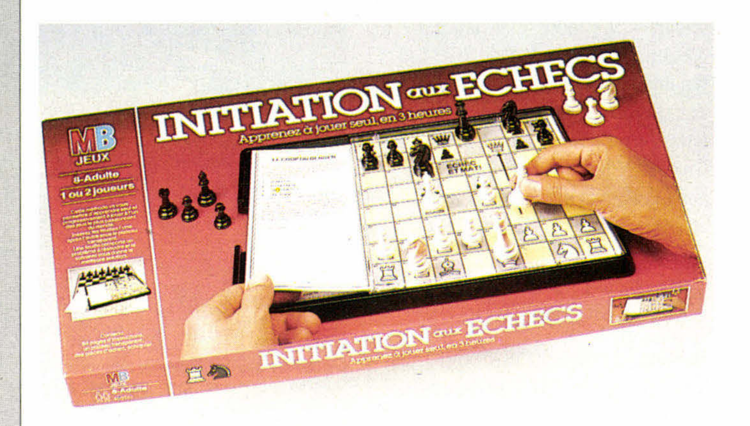
EN BREF :

type de jeu : tactique, déduction
nombre de joueurs : 1 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥
beaucoup

INITIATION AUX ECHECS

Dans une même boîte, le jeu et la méthode d'initiation! Certes, le jeu avec pièces en plastique et échiquier en carton est un peu rudimentaire mais la méthode est tout à fait intéressante.
Destinées aux premiers pas du débutant, 84 fiches expliquent d'abord les règles du jeu puis, au moyen d'exemples bien trouvés, les rudiments des finales, des combinaisons tactiques et même quelques notions de base sur les ouvertures.
Mais c'est dans la manière dont le joueur en herbe va utiliser les fiches que réside vraiment l'inovation. Il les glisse sous un plateau de jeu en plastique transparent. En suivant les indications des diagrammes portées sur les fiches, l'élève va alors placer et déplacer réellement les pièces. C'est la main elle-même qui est guidée dans le droit chemin! Cette approche "sensuelle" de la toute première initiation me semble finalement la meilleure méthode pour découvrir le jeu. (MB Jeux).

Nicolas Giffard.

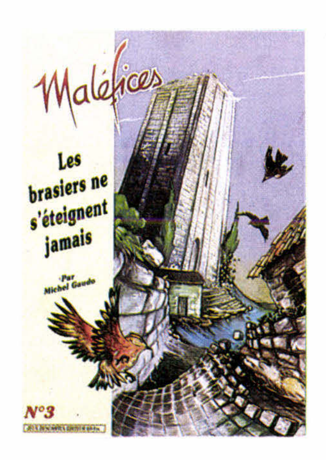


JEUX & JOUEURS

MALEFICES N° 3

« Les brasiers ne s'éteignent jamais ».

C'est sous ce titre brûlant, que sort le troisième livret de scénario pour le JdR *Maléfices*, édité par Jeux Descartes.
Avant d'entrer dans le scénario proprement dit, il faut d'abord faire un petit retour en arrière jusqu'au XVIIe siècle et à Loudun, plus précisément. Rappelez-vous ! La célèbre affaire des possédés de Loudun, qui se termina par la mort de Urbain Grandier, brûlé vif sur les flammes d'un bûcher. Car c'est bien à cause de cette affaire, que trois cents ans plus tard, cinq personnages des plus douteux décidèrent de venger Grandier. Pour cela, il fallait se plonger dans la sorcellerie, ce qu'ils firent avec brio, fondant bientôt une secte. Mais il leur fallait encore retrouver les lointains descendants des cinq personnages qui contribuèrent à la mort de Grandier. Après de minutieuses recherches, ils possédaient maintenant cinq noms. La vengeance pouvait s'assouvir...



Ces cinq personnages, ce sont bien entendu, les joueurs qui vont se trouver malgré eux confrontés à bien des mystères. Notons la qualité de la présentation et des illustrations, ainsi que les aides de jeux (lettres et plans) fournies en encart. (69 F).

RÊVE DE DRAGON

(Suite...)

Avec comme sous-titre « Miroirs des terres médianes », il s'agit en fait de publications (nº 1-2 et 3) créées autour de ce jeu de rôle de la NEF. Un scénario dans chaque et un poster en couleurs. Banal, direz-vous! Certes, si on ne mentionnait des précisions de règles, de nouvelles rubriques telles que Botanique, Zoologique... Et cet humour (La freuille à 4 tègles !). Présentation soignée et dessins agréables. 40 F et 55 F en boutiques.

LE SECRET DE CANDELIARN

Scénario pour JdR médiéval-fantastique.

Tout commence par une simple enquête dans le village d'Errayn Hann où le tabac vient à manquer à la suite de troubles. Mais les événements vont aller bon train ; et le contact avec les mystérieux habitants de la forêt de Candeliarn va inaugurer le début d'une terrible quête où l'équilibre du monde est en jeu. Notons que parmi les nombreuses rencontres que feront les aventuriers, l'une d'elles sera un sphinx (blagueur) qui bien sûr posera des questions à sa manière. Histoire de vous en donner un avant-goût, en voici une.

- Comment dit-on Cervoise au pluriel ?

La réponse est bien entendu dans le scénario, mais réservée au Meneur de jeu. (Dernier Cercle, 65 F).





LES JOYEUX COMBINARDS

(Haboudin International)

matériel :

- un plateau de jeu, en carton fort. Il se compose de trois parcours, un parcours central de 32 cases relié à deux parcours périphériques de 21 cases ;
- une plaquette « prison ». Une grille numérotée de 1 à 20 permet l'affichage, en années, des peines de prison infligées aux joueurs ;
- 62 cartes « marchandises », réparties en 3 groupes : marchandises licites, marchandises illicites et pétrole.
- 100 billets de banque en coupures de 1, 2, 5, 10, 20 et 50 millions ;
- 12 pions joueurs répartis, par couleur, en deux groupes de six pions ;
- 2 dés.

but du jeu :

le premier joueur qui atteint un capital de 600 millions, avec un casier judiciaire vierge, gagne la partie.

le jeu :

chaque joueur reçoit deux pions de même couleur. Il place le premier sur la case départ du parcours central et le second sur la plaquette prison. Un joueur se charge de la banque. Il distribue 100 millions et six cartes marchandises à chaque participant. A son tour, un joueur lance les dés. Son pion progresse du nombre de cases indiqué par le résultat du jet des dés. A l'issue du déplacement, le joueur se conforme aux possibilités offertes par la case d'arrivée de son pion : achat, vente, paiement de taxes, d'impôts, d'agios... mais aussi rachat de peines de prison, inculpation d'un adversaire etc.

Les joueurs peuvent, sur certaines cases, passer d'un parcours à un autre.

Quelques tours de jeu permettent d'apprécier les opportunités offertes par les différents parcours. Le parcours central comporte une forte proportion de cases achat ; au détriment du nombre des cases acheteurs. Il est donc idéal pour renouveler son stock de marchandises. A l'inverse, les parcours périphériques sont composés d'une forte proportion de cases acheteurs... Les joueurs y trouvent de nombreuses occasions de faire de bonnes affaires.

Au-delà des calculs personnels sur la rentabilité des parcours et la gestion des cartes marchandises, les joueurs se livrent une véritable foire d'empoigne. Chaque achat de marchandises par un joueur est l'occasion d'un bluff. La combine est simple... le joueur tire secrètement une carte marchandise et annonce un prix d'achat. Bien évidemment, le prix annoncé par le joueur est le plus souvent sans rapport au prix inscrit sur la carte.

Si aucun joueur ne met en doute l'honnêteté de l'annonceur, le joueur achète la carte au prix annoncé. En cas d'accusation, l'annonceur dévoile la carte à ses adversaires. Deux cas se présentent alors :

— l'annonce était honnête ! Le délateur paye la carte et une indemnité à l'acheteur ;

— l'annonce était malhonnête ! L'annonceur paye la carte et l'offre au délateur.

Enfin, la prison guette le malheureux combinard égaré sur une case contrôle ou accusé par un joueur aboutissant sur une case contrôle volant. Pour retrouver son intégrité et blanchir son casier judiciaire... une seule solution ! Rejeter des marchandises illicites lors d'un passage sur une case commissariat.

commentaires :

encore un « jeu de voyous » ? Difficile à nier ! Il s'agit bel et bien d'acheter et de vendre des marchandises illicites ; en bluffant vos adversaires... des combinards aussi malhonnêtes que vous (et peut être plus).

Si le thème du jeu n'est pas nouveau, une partie des *Joyeux combinards* est l'occasion d'une franche rigolade... que vous finissiez sans un radis, avec un passif de 20 ans de prison, ou blanc comme neige, après avoir vendu du hashish parmentier à Paulo, ou une brouette pavée de bonnes intentions à Mémé Mélina, ou de l'uranium défraichi à René la Fourgue, ou les trompettes de la renommée aux pistoléros, ou encore une escadrille de soucoupes volantes à Dédé la Barbouze.

EN BREF :

type de jeu : hasard, bluff, tactique
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥ beaucoup



JUMP

(MB Jeux)

matériel :

- un damier de 64 cases ;
- 32 pièces réparties en deux camps, représentant des kangourous.

but du jeu :

le joueur qui possède le plus grand nombre de kangourous sur le damier à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

le jeu :

chacun des deux joueurs choisit une couleur de pièces et place ses 16 kangourous sur les deux rangées du damier les plus proches de lui.
A son tour, un joueur doit déplacer un de ses kangourous dans n'importe quelle direction, en sautant par-dessus un ou plusieurs kangourous successivement, mais sans passer deux fois par dessus le même kangourou.

Un kangourou peut sauter par-dessus des pièces de son camp ou des pièces adverses. Ces dernières sont alors capturées et retirées du jeu.
La partie prend fin dans l'un des deux cas suivants :
— un joueur a perdu tous ses kangourous ;
— un joueur ne peut plus se déplacer. Tous ses kangourous sont bloqués (isolés) ;

commentaires :

pour le saut et la prise des pièces, *Jump* s'apparente au jeu de dames. Pour la possibilité de sauter tous azymuts, la référence à Halma, le jeu des dames chinoises, est inévitable. Enfin, pour l'isolement d'une pièce sur les bords du damier, le jeu rappelle le Solitaire.

Jump est donc un amalgame de règles issues de jeux classiques. Hélas, le cocktail n'est guère équilibré... des situations d'impasse sont non seulement possibles, mais même prévues par la règle! Mauvais signe ! A notre avis, l'obligation de prendre aurait, à l'instar des dames, rendu le jeu beaucoup plus intéressant en développant la profondeur des analyses tactiques. Sans grande envergure, *Jump* ne peut prétendre être plus qu'un « bon petit jeu sympa ». Ce n'est déjà pas si mal.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 5/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥
un peu.

POUR JOUEURS EN HERBE

Quatre jeux proposés par Schmidt, inspirés des Fables de La Fontaine... et une heureuse initiative: introduire un peu de réflexion dans les jeux pour enfants.
- chez les plus jeunes (6-7 ans), deux jeux simples et amusants :

— *le Loup et l'Agneau.* Un joueur conduit le loup, les autres un agneau chacun. Evidemment les agneaux tentent d'échapper au loup le plus longtemps possible. Jeu de parcours enrichi d'une petite dimension tactique ;
— *la Cigale et la Fourmi.* Dans la tourmente, en quête de grains de blé, chaque joueur-fourmi trace son chemin dans la neige et tente de retarder la progression de ses adversaires. Un petit jeu astucieux combinant jeu de liaison et jeu de blocage.
- pour les plus grands (8-9 ans), deux jeux pour deux joueurs :

— *le Lion et le Rat.* Fortement inspiré du classique « Jeu de la Jungle », *Le Lion et le Rat* comporte une donnée supplémentaire : chaque joueur dispose de réserves de nourriture et doit bien sûr s'emparer des réserves de son adversaire. Mais attention! certaines réserves sont piégées. Pour gagner, il faudra être le meilleur bluffeur.
— *le Corbeau et le Renard.* Un jeu de la déduction, de mémoire et de bluff. Un conseil: jouer sans limite de déplacement pour le renard.
Signalons, sans nous y attarder, la sortie chez le même éditeur, du énième jeu géographico-pédagogique, *Découvrons la France.* Pour apprendre que Marseille est au sud de Lille. A part ça... ?



LES QUETES SANS FIN

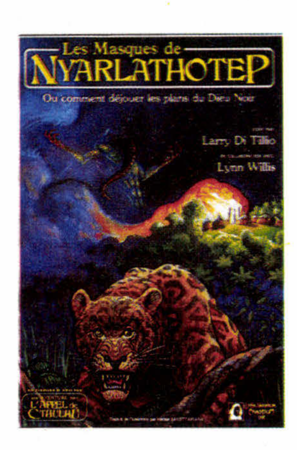
Quatre nouveaux titres pour cette série de livres-jeu. Les trois premiers se passent dans le monde classique de *D&D,* où le héros devra dans *Le Donjon du mal,* affronter une lych (sorte de créature morte-vivante) qui vient de dérober un puissant livre de magie ; découvrir un fabuleux trésor dans *la Quête du roi mort* ; et devenir chasseur de trésors afin de payer tribu au dragon doré dans *La rançon du dragon.*

Le quatrième est le deuxième volume de la série Conan, *Conan & la prophétie.* Et oui ! le lecteur devient Conan en personne avec tous ses muscles et sa ruse afin d'affronter les nombreux dangers qui l'attendent dans la cité des voleurs.
Comme dans *Les quêtes sans fin de D&D,* le lecteur choisit aussi sa destinée. Mais là non plus ni dés, ni résolutions d'actions, uniquement des choix qui changent le cours de l'aventure. (Editions Solar, 22 F).



Les masques de Nyarlathotep

Une aventure pour *L'Appel de Cthulhu.*
Après plusieurs scénarios « standards », voici un « monument ». Jugez-en plutôt ! Ce scénario, sous forme de campagne, est présenté dans une boîte qui ne contient pas moins de six livrets et de plusieurs aides de jeu.
Tout commence par la disparition



d'une expédition organisée par un certain Carlyle, play-boy en vue, qui du jour au lendemain délaissa sa vie de fêtard pour se lancer dans une expédition archéologique en Afrique. Mais après avoir rejoint le Kenya, les membres de l'expédition disparurent à l'approche de la montagne du vent noir.

Plus tard, un groupe de recherche, mené par la sœur de Carlyle, découvrit les restes de l'expédition, mais aucune trace de ses membres. Seuls les porteurs furent découverts, déchiquetés.

Cinq ans plus tard, un des Investigateurs reçoit un curieux télégramme, signé Jackson Elias, ami de longue date qui lui dit posséder des informations sur l'expédition Carlyle et désire former un nouveau groupe de recherche. A partir de là, une longue et dangereuse enquête commence. Elle entraînera les investigateurs, de New York à Londres, puis du Caire au Kenya pour finir à Shangaï. S'ils peuvent arriver jusque-là! Une campagne plutôt conseillée aux joueurs et meneur de jeu expérimentés ; elle leur assurera des nuits et des nuits de cauchemar... Quel régal ! (Jeux Descartes, 169 F).
F. C.



SAMOURAI

(Rexton)

matériel :

• deux cartes, en papier fort plastifié. La première représente une communauté boudhiste et son temple ; la seconde, un village de paysans, le village du Dragon Blanc. Le terrain est divisé en cases hexagonales ;
• une planche de pions prédécoupés. Les pions figurent des combattants du Japon au 18e siècle, des chevaux et de l'équipement ;
• trois livrets :
— un livret de 12 pages de règles ;
— un livret « contexte historique et personnage ». Il dresse un bref historique du Japon au XVIIIe siècle et présente les combattants de l'époque : samouraï, ronin, ashigan, moine, ninja ;
— un livret proposant 6 scénarios de jeu classés par ordre de difficulté croissante : l'embuscade, Kagemusha, les 7 samouraïs, la nuit des ninjas, la mise à sac du temple d'or, la bataille de la rivière aux cent fleurs.
— 4 feuilles « aide-mémoire » ; récapitulatives des principales règles de jeu ;
— un dé à 10 faces.

le jeu :

les joueurs choisissent un des 6 scénarios de jeu. Ce choix détermine l'étendue du terrain de jeu, la condition de victoire imposée aux deux camps, le nombre des combattants, leur position au départ du jeu et l'ordre de jeu.
A son tour, chaque camp (un camp rassemble un ou plusieurs joueurs) effectue l'intégralité des actions suivantes : tir des archers (à distance), déplacements, tir de tous les archers (à distance et rapprochés), combats rapprochés, remise sur pieds des personnages assommés lors du tour de jeu précédent.
Tour de jeu, influence du type de terrain (talus, broussaille, habitations, etc.) sur les déplacements et combats, pions caractérisés par leur potentiel d'attaque, de défense et de mouvement, règles de simulation... à de nombreux égards, *Samouraï* s'apparente à un wargame traditionnel. Cette comparaison s'achève avec la personnalisation des combattants. Chacun d'eux porte un nom, un costume et un armement correspondant à son rôle (samouraï, moine, ninja...). De plus, chaque combattant est représenté par deux pions biface. Ainsi, le jeu permet la simulation de quatre états de santé physique des combattants : pleine forme, blessé, assommé et mort.
Les thèmes des scénarios de jeu renforcent l'aspect jeu de rôle de *Samouraï* :
— lutte pour un chariot chargé de la récolte des impôts dans « L'embuscade » ;
— rencontre d'un groupe de samouraïs, dont le shogun (dictateur militaire, maître du Japon), et d'une troupe de rebelles dans « Kagemusha » ;
— attaque d'un village de paysans défendu par 7 ronins (samouraïs sans maîtres) dans « Les 7 samouraïs » ;
— tentative d'assassinat d'un daïmyo (seigneur japonais) par un groupe de ninjas dans « La nuit des ninjas » ;
— attaque d'un temple de moines par les troupes d'un daïmyo dans « La mise à sac du temple d'or » ;
— lutte autour d'une rivière, entre un jeune prince prétendant au trône impérial et le shogun entre dans « La bataille de la rivière aux cent fleurs ».
Concrètement, chaque scénario établit une mise en scène différente et nécessite, de la part des joueurs, la mise en oeuvre d'une stratégie adaptée à la situation. La pratique du jeu apporte une preuve rapide de la puissance des archers... il est donc préférable de ne pas les engager trop vite en combat rapproché. D'autre part, deux points de règles doivent être fixés par les joueurs avant le début de la partie. Le premier concerne l'armement des combattants. A notre avis, il est préférable de garder l'armement figurant sur les pions. Le second concerne le tir à partir d'une fenêtre... Accordez un angle de tir réaliste dans cette situation !

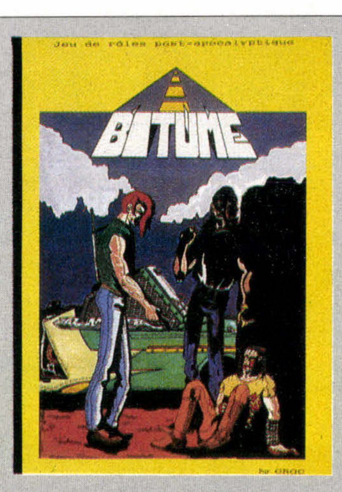
commentaires :

Traduit de l'anglais, *Samouraï (« Samouraï Blades »)* est (après *Cry Havoc* et *Siège*, voir J&S n° 31) le troisième volet d'une collection conciliant à merveille jeu de stratégie et jeu de rôle. La dimension humaine des conflits proposés par les six scénarios favorise l'initiation au jeu de simulation et, en cours de jeu, le développement du sens tactique des joueurs.
Pour les passionnés, la collection des trois jeux permet, à la manière du jeu historique avec figurines, de simuler une étonnante bataille entre chevaliers du Moyen Âge européen et Samouraïs. On attend avec impatience la parution du 4e volet de la série : *Outremer*. Cette fois, la thème sera celui des croisades.

EN BREF :
type de jeu : wargame tactique
nombre de joueurs : 2 ou 2 équipes
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥ passionnément

BITUME

(Croc)



matériel :

- un livret de règles de 61 pages ;
- une feuille de personnage ;
- quatre feuilles de présentation de tribus

but du jeu :

Bitume étant un jeu de rôle, le but dépend, bien entendu, des scénarios. Mais en règle générale, c'est avant tout, de garder son personnage en vie, au fil des parties.

le jeu :

Encore un jeu de rôle post-apocalyptique ! En 1986, à cause d'une certaine comète, d'énormes cataclysmes ont destabilisé l'organisation mondiale, livrant la planète au désordre et à l'anarchie. Quelques dizaines d'années plus tard, des survivants tentent tant bien que mal de se réorganiser, mais la violence règne partout, sous la forme de bandes de pillards sans foi, ni loi.
Les joueurs incarnent donc des personnages appartenant à des tribus, pour qui survivre est la première préoccupation. Chaque personnage est doté de huit caractéristiques primaires allant de la force à la perception et de quatre caractéristiques secondaires (points de vie, etc.). Viennent ensuite les talents qui en découlent, exprimés en pourcentage, qu'ils soient de base ou spéciaux.
Comme dans tout JdR, l'équipement doit être acheté selon le nombre de points dont dispose au début le personnage. Etant donné le type d'aventure, une part importante est consacrée aux véhicules et à l'armement. Les véhicules deviennent de véritables monstres équipés de canon anti-char ou de lance-flammes, et de toutes sortes de protection et autres améliorations techniques. Les armes, quant à elles, vont du simple bâton au bazooka en passant par toute une panoplie d'armes blanches, de jet ou à feu.

commentaires :

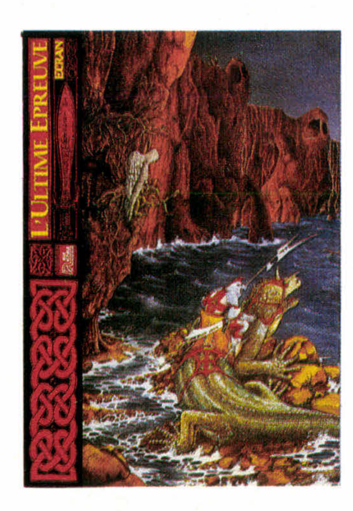
à la lecture de *Bitume*, on est bien entendu tenté de faire des rapprochements avec l'univers de *Mad Max* pour le monde, et de *Battle cars* ou de *Cars war* pour le jeu.
Les règles sont très classiques et n'apportent rien de nouveau ; mais *Bitume* a l'avantage d'être clair et simple, facilement assimilable pour des débutants qui n'auront aucun mal à comprendre que leur personnage devra se battre, dans ce monde où chacun lutte essentiellement pour sa survie.
Signalons qu'il s'agit d'une édition totalement artisanale. Ce qui est fort courageux et explique une présentation « non professionnelle ». Pour joindre l'éditeur-auteur : Croc, 40, rue des États Généraux, 78000 Versailles.

EN BREF :

type de jeu : jeu de rôle
nombre de joueurs : 3 et plus
présentation : 4/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 5/10
nous aimons : ❤
un peu.

L'ECRAN DE L'EPREUVE

Une cité surplombant une mer agitée, un guerrier transporté par un reptile géant, un scorpion noir de taille respectable... L'illustration du nouvel écran de *l'Ultime épreuve* est fidèle à l'esprit du « médiéval-fantastique ».



Côté meneur de jeu, l'écran propose, en une vingtaine de tableaux, un récapitulatif des principales règles de simulation employées en cours de jeu. De bonne facture, cet aide-mémoire répond aux besoins du M.J de *l'Ultime épreuve* et de son extension, *Les Chroniques de Lynaïs.* Livré avec deux blocs de 10 feuilles (rencontres et aventures) où le MJ notera les données des combats. Le prix ? 69 francs. Ça c'est une vraie épreuve. (Jeux Actuels).

VINO POLY (les jeux du vin)

De la collaboration entre un groupe de négociants en vin (Intervins Sélections), une banque (société bordelaise CIC) et un éditeur de cartes à jouer (Grimaud) est né un insolite jeu de 65 cartes.
Neuf couleurs pour autant d'appellations de grand crus de Bordeaux et, sur chaque carte, l'illustration fidèle de l'étiquette connue de l'amateur de bonnes bouteilles. Au palais des testeurs... le jeu des familles, la bataille, le poker et la belote de comptoir.

L'expérience méritait d'être mentionnée ; d'autant que la promotion de « Vino Poly » n'est pas limitée aux frontières de notre beau pays... dès aujourd'hui, elle aborde les « côtes » américaines.

Un petit plus ! Le jeu est fourni avec une carte géographique de la région bordelaise qui mentionne l'emplacement de nos célèbres chateaux... un souci « pédagog'hic ! » qu'il convenait de souligner.



Nous avons reçu...

* Vopaliec-jeux, nº 20. L'arbitrage... Et toujours Diplo. Sur abonnement, 80 F. Association Vopaliec-SF, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.
* White Dwarf, nº 76. Les voleurs dans AD&D. En anglais. Sur abonnement, £24. Games Workshop Ltd, Chewton Str, Hilltop, Eastwood, Nottingham.
* Dragon Radieux, nº 3, bimestriel. Une ville médiévale sous la loupe. Pour AD&D, les déplacements... à pied. Sur abonnement, 100 F. Association de jeux D.R, Le Charbinat, 38510 Morestel.
* Europe Echecs, avril 86. La tricherie envahit les échecs de compétition : Seret, Giffard, Loubatière, entre autres en parlent... 25 F.
* Tarot Infos, avril 86. Les arbitres officiels: régionaux, de clubs... Fédération française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.
* Arcanes, nº 2. Scénarios pour Féérie, Cthulhu. Comment peindre sa figurine médiévale. Sur abonnement, 100 F. Société des éditions ludiques françaises. ZI La Neuville les Corbie, 80800 Corbie.
* Tilt, nº 31, 20 logiciels autour du Polar... Mensuel, 19 F.

Des promesses...

A l'heure où nous écrivons, on nous promet plusieurs sorties imminentes. Mais seront-elles là lorsque vous nous lirez ? Les paris sont ouverts.

• Chez Jeux-Actuels, on attend toujours *L'an mil*, qui espérons-le sortira avant l'an 2000.
Est prévu également un nouveau livret de scénario pour *L'Ultime Epreuve* (une campagne nous dit-on) et un module pour *Baston*.

• Chez Jeux Descartes, on parle beaucoup de *Paranoïa* un jeu de rôle assez original, traduit de l'américain.

• Schmidt, quant à lui, annonce une troisième boîte pour *L'Œil Noir* qui sortira aussi en version Gallimard. Et on parle déjà d'une quatrième boîte! Sans compter, six nouveaux scénarios également disponibles en Folio-Junior...

• Chez les Elfes, on annonce *Borodino*, un wargame qui reconstitue la bataille de la Moskova, *Les aventures extraordinaires*, un JDR dans l'univers de Jules-Verne.



LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

(Ravensburger)

matériel :

• un plateau de jeu en carton fort proposant un parcours de 56 cases : « ordinaires », « étapes », « rose des vents », « menottes » et « bourse ». Figure également sur le plateau un cadre « voyages » dans lequel on trouve quatre moyens de transport : train, bateau, diligence et éléphant ;
• 60 cartes-action :
— 20 cartes « spéciales » (8 roses des vents, 6 bourses, et 6 menottes) ;
— 40 cartes « voyages » associant chacune à l'un des quatre moyens de transport d'une valeur entre 1 et 5 ;
• 40 cartes « événements » ;
• 6 pions joueurs ;
• 1 pion rose des vents.

but du jeu :

le joueur qui atteint le premier la dernière des 56 cases du parcours gagne la partie.

le jeu :

un joueur mélange séparément les cartes d'action et les cartes événements. Les deux paquets sont disposés, face cachée, sur le plateau de jeu. Le pion rose des vents est placé sur un moyen de transport quelconque du cadre « voyages ». Chaque joueur reçoit cinq cartes-action.

A son tour, un joueur choisit entre jouer une carte action ou en tire 1 ou 2 nouvelles.
Une carte-action permet :
— s'il s'agit d'une « rose des vents », de modifier la position du pion rose des vents ;
— s'il s'agit d'une carte-voyage, de déplacer son pion d'un nombre de cases égal à la valeur de la carte (de 1 à 5). Seule peut être jouée une carte-voyage correspondante au moyen de transport indiqué par le pion rose des vents ;
— s'il s'agit d'une carte « menottes », de contraindre le joueur suivant dans la course à reculer de 3 cases.
— s'il s'agit d'une carte « bourse », de déplacer son pion d'1, 2 ou 3 cases ; ou de contrer la pose d'une carte-menottes.
La case d'arrivée d'un pion multiplie les combinaisons offertes par le jeu de cartes de la façon suivante :
— une case « rose des vents » permet de modifier la position du pion rose des vents et de jouer une autre carte ;
— une case « étape » permet de jouer une autre carte ;
— une case « longue vue » oblige le joueur à tirer une carte événement.
— une case « menottes » contraint le joueur à reculer son pion de 3 cases.
Un joueur ne possédant plus aucune carte avance son pion de 5 cases et tire 5 nouvelles cartes-action.
La traversée des 12 dernières cases du parcours est soumise à une condition draconienne. Pour franchir ces cases, le joueur ne doit pas posséder plus de deux cartes en main. Toutefois, lors de son tour de jeu, le joueur est autorisé à rejetter une carte ; jusqu'à un minimum de 2 pour franchir la dernière case du parcours.

commentaires :

Le tour du Monde en 80 jours est un jeu de parcours moderne. Le hasard, limité au tirage des cartes, et un parcours tactique multipliant les possibilités de rebondissement offertes par le jeu de cartes... Un jeu de parcours sans dé est toujours le bienvenu.
Mais si *Le tour du monde en 80 jours* peut rappeler le célèbre *Le Lièvre et la Tortue* (J&S nº 6 et 36), il est bien loin d'en avoir la qualité. Une présentation austère et des règles peu claires n'arrangent rien. Dommage, car le thème aurait pu se prêter à un grand jeu.

EN BREF :

type de jeu : tactique, société
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 6/10
clarté des règles : 4/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥
un peu.

LA COMPAGNIE DES GLACES

(Jeux Actuels)

matériel :

dans une chemise en carton fort, utilisée en cours de jeu comme écran du « Grand Aiguilleur » (le meneur de jeu), on trouvera :

- deux livres de règles :
— un premier livre énonçant les règles du jeu proprement dites et décrivant les principaux éléments du monde de la Compagnie des Glaces ;
— un second livre développant l'univers des romans de G.J Arnaud (collection Fleuve Noir-Anticipation) et proposant un scénario prêt-à-jouer : « Poussière d'ange » ;

- un modèle de feuille de personnage ;

- un modèle de feuille de personnage non joueur ;

- un bloc de « feuilles d'aventure », utilisé par le meneur de jeu, en cours de partie, pour gérer l'évolution des personnages ;

- une « table des tests ». Elle permet d'évaluer les probabilités de réussite des actions entreprises par les personnages.

- Notons enfin qu'il faut disposer de deux dés (à 6 et 10 faces)... mais qu'ils ne sont pas fournis avec le jeu.

but du jeu :

comme dans tout jeu de rôle, d'abord survivre ! Mais ce ne sera pas facile dans ce terrible monde post-apocalyptique. Les impitoyables Compagnies des Glaces règnent sans partage sur les seuls vestiges de la civilisation humaine : les réseaux ferroviaires. Malheur à celui qui ne se conforme pas aux lois de la caste des Aiguilleurs ! Quant à la météo... déprimante. Pensez que la température a baissé de 40 par rapport au XXe siècle. Il n'y a plus de saisons !



le jeu :

les règles comportent les chapitres habituels d'un jeu de rôle : le personnage (création, vie dans son environnement), le monde (histoire, géographie, populations, faune, technologie...) et le meneur de jeu (conseils et scénario).

Simples à créer et d'une grande richesse psychologique, les personnages sont de fidèles reflets des héros des romans de G.J Arnaud. Inspirée du principe « d'alignement » de *Donjons & Dragons*, la définition psychologique d'un personnage résulte d'un tirage aléatoire de deux tendances : attachement au soleil ou à la glace et à la liberté ou aux compagnies.

Dans l'univers des compagnies, l'importance des réseaux ferrés attribue aux locomotives un véritable statut de personnage. Pour chacune, il convient de choisir un nom et de déterminer une vitesse de pointe, une capacité de freinage, d'accélération... mais aussi un nombre d'hommes d'équipage, de couchettes etc...

D'un point de vue pratique, le système de simulation proposé est simple. Une seule table, la table des tests, permet de résoudre les actions entreprises par les personnages des joueurs ; le M.J applique des modificateurs aux chances de réussite des actions en fonction de leur condition de réalisation. A cette table s'ajoutent des règles destinées à recréer, dans le confort chaleureux et douillet de votre appartement, les conditions de vie d'individus dans un monde glacé.

commentaires :

un écran insuffisant pour le meneur de jeu et peu attrayant pour les joueurs, un modèle de feuille de personnage... glacial ! Des erreurs de mise en page... C'est incontestable, le jeu est sérieusement handicapé par sa présentation ! Et puis, un seul scénario, c'est peu... Pour un prix moyen de 220 F, on pouvait attendre mieux ! Dommage... Les auteurs, Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau, avaient fait du bon travail : sur le fond, *La Compagnie des Glaces* apporte aux jeux de rôle de science fiction une véritable originalité. La définition psychologique des personnages permet un jeu d'acteur fouillé et les lecteurs de G.J. Arnaud retrouveront, avec plaisir, l'univers fantastique de ses romans (actuellement 24 volumes).



en bref :
type de jeu : jeu de rôle
nombre de joueurs : 2 et plus
présentation : 4/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 8/10
A part le prix...
nous aimons : ♥♥
beaucoup

ENCORE DES HÉROS

Folio Junior vient de sortir trois nouveaux *livres dont vous êtes le héros*, portant ainsi le nombre de volumes parus dans cette collection à trente-cinq, sans compter ceux parus pour *L'Œil noir*. « *L'Ultime combat de la horde* » et « *Les maîtres du mal* », font partie de la série loup ardent dans lesquels, il devra user de toute sa force, son courage et son pouvoir, pour maintenir le royaume de Harn dans une paix relative.

Le troisième, « *Les trafiquants de Kelter* », est signé A. Chapman et emmène le lecteur dans une enquête dangereuse où il devra découvrir les responsables d'un trafic de drogue et détruire le réseau. Une quête morale dans un monde de très haute technicité.

LE CHALLENGE DES ÉTOILES

Devant le succès des *livres dont vous êtes le héros* de Folio Junior, c'est maintenant au tour des *Folio cadet dont vous êtes le héros* qui sous le titre général du *Challenge des étoiles* propose six titres qui ont pour thème la Science-fiction. Comme pour leurs aînés il s'agit là aussi de traductions. La couverture argentée et agrémentée de dessins façon BD est fort bien réussie tout en se démarquant des Folio Junior. Pour le contenu, cette série se rapproche davantage des livres-jeux édités chez Solar. En effet, il n'y a ni feuille de personnage, ni utilisation de dé. Il s'agit uniquement de choix que le jeune lecteur doit faire en fin de paragraphe afin de mener à bien sa mission. On est un peu déçu par la lecture, mais il est vrai que la série s'adresse aux cadets. Pour peu que la Science-fiction les intéresse. A quand les *Folio benjamin dont vous êtes le héros* ?





TOUJOURS PLUS FORT !

Eh oui ! Vous avez bien vu. Voici le Rubik's Cube $5 \times 5 \times 5$. Il paraît que le nombre de configurations différentes est de $8!\,12!.\,3^{7}.2^{10}.24!^{3}/24^{12}$ soit un peu moins de 3.10^{74}... 195 F à l'Œuf Cube.



Coffret pour la famille, avec plus de 60 possibilités de jeux. Pêle-mêle, on trouve les inusables jeux de l'Oie, des Échelles, de Dames... mais aussi les désormais classiques Halma, Gomoku, Barricade... Matériel et présentation sans reproche, pour un prix, on ne peut plus raisonnable, 209 F (Ravensburger).

L'ART DU COMBAT AUX ECHECS...

Le tournoi de Zurich 1953 par David Bronstein aux Éditions Librairie Saint-Germain-Garnier. 485 pages, 190 F.

David Bronstein commente les 210 parties du célèbre tournoi des candidats en faisant ressortir les idées guidant le choix des coups, et, surtout, les moments critiques. Le lecteur n'est pas abruti de variantes, mais a droit à des phrases explicatives (ce qui est devenu rarissime dans la littérature technique actuelle) où l'auteur donne son jugement de la position, l'argumentant de données stratégiques ou tactiques. Un monument indispensable pour joueurs de tous niveaux.



HAMBURGER

(Haboudin International)

matériel :

- un plateau de jeu, en carton fort. Il se compose d'un parcours de 24 cases; 4 cases « cuisines », 4 cases « hamburgers » et 16 cases « ingrédients ». Au centre du parcours, 36 cases « pioches » ;
- 8 pions cuisiniers, répartis en 4 groupes de 2 pions ;
- 36 pions ingrédients, répartis en 9 groupes de 4 pions : salade, tomate, viande, fromage, moutarde, ketchup, cornichons, oignon et pain ;
- 2 dés.

but du jeu :

être le premier joueur à réunir les 9 ingrédients d'un hamburger !!

le jeu :

les 36 pions ingrédients sont retournés, face cachée, puis placés au hasard sur les cases "pioche" du centre du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 2 pions cuisiniers qu'il place, sur le parcours, dans la case cuisine à la couleur de ses pions. A son tour, un joueur lance les dés et fait progresser ses deux cuisiniers sur le parcours en réservant le résultat du jet d'un dé à chacun d'eux. A l'issue du déplacement d'un cuisinier, trois cas se présentent :

— le cuisinier arrive sur une case ingrédient. Il tire un pion de la pioche, le consulte secrètement et le conserve s'il correspond à la case du parcours où se situe son pion cuisinier. En cas contraire, il le replace, face cachée, sur une case vide de la pioche ;

— le cuisinier arrive sur une case hamburger. Le joueur annonce alors, avant de tirer un pion de la pioche, l'ingrédient qu'il espère trouver. Si la réponse est bonne, le joueur conserve l'ingrédient. Sinon, il le replace, face cachée, sur une case vide de la pioche ;

— le cuisinier arrive sur une case cuisine. S'il s'agit de sa cuisine, il prend l'ingrédient de son choix à l'un de ses adversaires et peut le garder ou le remettre dans la pioche. S'il s'agit de la cuisine d'un adversaire, il procède de façon identique.

On doit enfin prendre le pain comme dernier ingrédient. Mais celui-ci ne peut être obtenu qu'à partir d'une case hamburger.

EN BREF :

type de jeu : hasard, déduction
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 5/10
nous aimons : ❤ un peu

commentaires :

astucieux mariage d'un jeu de l'oie et d'un jeu de *Mémory*, le *jeu du hamburger* propose aux plus jeunes un agréable divertissement sur un thème pour le moins original. Mais son auteur, le prolifique Max Gerchambeau, ne sort-il pas de l'Ecole Hotelière ?

CONCOURS ET... SUITE DU CONCOURS

Avec les épreuves du précédent numéro, vous avez été nombreux à prendre le départ du Marathon J&S 1986. Il vous faudra attendre le prochain numéro pour découvrir les résultats du concours J&S n° 38. En attendant, au boulot! Voici les épreuves du n° 39.

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez plus loin "Concours J&S n° 39".

Mais de plus, le fait de participer à ce concours, ainsi qu'aux suivants, vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1986" doté de 200 autres prix.



Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 107. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes:

1. Les questions 14 et 29 du "Ludoquiz" signalées par le signe  page 35.

Chaque réponse exacte vaut 100 points soient au total 200 points.

2. La question 10, "C'est bien vrai, ça!" de "En toutes lettres" signalée par le signe  page 59. Cette question vous est proposée par *"Meccarillos, cigarillos extra-fins"*.

La réponse exacte vaut 200 points.

3. La question "...une nouvelle façon" de "Les cases vides" signalée par le signe page 56.

La réponse exacte vaut 200 points.

4. Le Super-défi n° 39. Le Super-défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse, du moins la meilleure! A vous de la trouver. Voici donc notre deuxième Super-défi.

Il s'agit de trouver *la chaîne de mots la plus longue possible* avec les règles suivantes:

A partir du premier mot de votre choix, vous pouvez passer au second mot en changeant une lettre et une seule par sa suivante immédiate dans l'alphabet ou en ajoutant une lettre et une seule.

- On ne peut changer l'ordre des lettres: on peut passer de CAR à CAS, mais pas de CAR à SAC.
- On considèrera que A suit immédiatement Z: on peut passer de RIZ à RIA.
- Si l'on ajoute une lettre, on peut la placer n'importe où dans le mot, y compris au début et à la fin: on peut passer de ETA à BETA, ou ESTA ou ETAT.
- Sont acceptés tous les mots figurant en capitales et en gras dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1986* (donc pas de noms propres!), ainsi que les féminins, les pluriels et toutes les formes conjuguées.

La meilleure réponse (correcte) à ce Super-défi vaut 200 points. Marqueront 200 points tous les candidats ayant donné la réponse optimum à la date limite. Les autres ne marqueront rien. Na !

5. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve. Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre strictement positif et strictement inférieur à 100, avec quatre décimales, c'est-à-dire de 00,0001 à 99,9999.

Il s'agit de donner un nombre le plus proche possible du pourcentage de concurrents ayant indiqué des nombres strictement supérieurs au double de ce nombre.

Quoi? Vous n'avez pas compris? Allons, relisez bien, ce n'est pas sorcier. Evidemment, vous avez l'impression de déjà-vu. Pourtant, méfiez-vous, ce n'est vraiment pas la même chose que la précédente épreuve.

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deuxcentième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 41, paraissant en septembre.

Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le **16 juillet** à minuit.

CONCOURS J&S N° 39 LES PRIX

1er prix : un *radio-cassettophone* Sharp stéréo portatif secteur/pile GF-A1H (modèle compact, puissance musicale : 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.)

2e et 3e prix : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

Prix spécial : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur QT-15H (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

4e prix: une *malette de backgammon*. Offert par le Baguenaudier (23, rue Saint Sulpice, 75006 Paris).

5e et 6e prix: un jeu de rôle *La Compagnie des Glaces*. Offert par Jeux Actuels.

7e et 8e prix: un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego*. Offerts par Jumbo France.

Du 9e au 12e prix: une collection de *dix livres "Les Quêtes sans fin de D&D"*. Offerte par les éditions Solar.

13e prix: un wargame *Alésia*. Offert par Jeux Descartes.

14e prix: un jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Offert par Jeux Descartes.

15e prix: un jeu de rôle *Maléfices*. Offert par Jeux Descartes.

16e au 17e prix: un jeu *Le Gang des Traction Avant*. Offert par International Team France.

18e prix: un *jeu de go*. Offert par L'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75005 Paris).

19e et 20e prix: un jeu de simulation *Fief*. Offert par International Team France.

21e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 150F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

22e et 23e prix: un jeu *Claim*. Offert par Jumbo France.

Du 24e au 29e prix: un jeu *Risk*. Offert par Kenner Parker.

30e prix: un jeu *Rail*. Offert par Ludonirique.

31e prix: un jeu de rôle *L'Oeil Noir*. Offert par Schmidt France.

32e prix: un jeu *Othello*. Offert par Dujardin International.

33e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Oeuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).

34e et 35e prix: un jeu de lettres *Satanix*. Offert par Habourdin International.

36e prix: un jeu *Fantômes*. Offert par Schmidt France.

Du 37e au 41e prix: un jeu de *Tarot*. Offert par Grimaud/France Cartes + un livre *Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

Du 42e au 46e prix: deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma et Stratego*. Offert par Jumbo France.

Du 47e au 50e prix: un *livre de la collection "Un livre dont vous êtes le héros"*. Offert par Folio-Junior Gallimard.

En outre, les dix premiers gagnants recevront un *coffret-cadeau Meccarillos*.

16, 4375

LE MARATHON J&S 1986

Les points que vous aurez marqués lors de cette deuxième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon J&S 1986. A l'issue des cinq concours de nos numéros 38 à 42, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 17 juillet pour le concours J&S n° 39) toute première lettre apportant une amélioration au Super-défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela, n'importe quand avant la date limite du concours J&S n° 42. Exemple: le 16 juillet à minuit, la chaîne de mots la plus longue qui nous ait été proposée comportait 6 mots.

Le 18 juillet, Jean Dupond nous propose une solution en 7 mots. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n° 39.

Le 19 juillet, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également une solution en 7 mots. Il ne marque rien.

Mais le 21 novembre, Paul Martin propose une chaîne de 8 mots. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon.

N.B: Nous nous réservons le droit de vous proposer, dans les prochains numéros, d'autres manières de marquer des points de bonus.

MARATHON J&S 1986 LES PRIX

1er prix : un *voyage pour deux personnes*, d'une valeur de 20 000 francs.

2e prix : un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...

3e prix : un *Scooter Peugeot SC 80 L.*

Et 197 autres prix...

RÈGLEMENT

A partir du numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1986" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone (1) 36 15 91 77, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

LU PUE PROUVE REPROUVERAI
MU QUE EPROUVE REPROUVERAIS
NU RUE REPROUVE REPROUVERAIT
OU ROUE REPROUVER (18)
PU PROUE REPROUVERA

A VOUS DE JOUER

Offrez-vous 1 an d'abonnement pour seulement 121 F.



N° 1 de la presse des jeux de réflexion et pour micro-ordinateurs

• BELGIQUE 141 FF

• CANADA et USA 35 $ Can.
PERIODICA Inc., C.P. 220 Ville Mont Royal
P.Q. CANADA H3P 3C4.

• SUISSE 36 FS
NAVILLE et Cie 5-7 rue Levrier
1211 GENEVE 1 - SUISSE

• AUTRES PAYS 174 FF
Commande à adresser directement à Jeux & Stratégie

BULLETIN DE COMMANDE
à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
EXCELSIOR PUBLICATIONS - 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

• Je m'abonne pour 1 an à compter du prochain numéro.
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
....
• Ci-joint mon règlement de ....F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED - Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris. Recommandé et par avion : nous consulter.

JS 39



CASUS BELLI
C'EST MONSTRUEUX !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
CONCOURS :
Une aventure dont vous êtes l'auteur !
2 scénarios
Jeu de Rôle
2 aventures
en solo
Modules : Advanced Dungeons & Dragons, niv 8 l'Appel de Cthulhu. Scénarios solo : l'Oeil Noir et un « Polar » prêt à jouer. Micro : Ultima IV Wargames : Air force, Fall of France. Et les actualités, aides de jeu, monstres... et une racleuse des vignes par Cabanes...
et un poster!
Tous les deux mois, les meilleurs scénarios, les nouveautés les plus épouvantables du jeu de simulation, les aides au jeu, les monstres et toute l'actualité : tournois, clubs et grognements de couloirs...
N'ayez pas peur de vous faire peur !
Chez les meilleurs marchands de journaux !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation

CLAUDE LACROIX ET BERNARD MYERS

LES 7 LABYRINTHES DE L'APOCALYPSE

Londres, 30 août 1946. La guerre est finie depuis plus d'un an. Et pourtant, des forces se sont rassemblées dans l'ombre pour changer le cours de l'Histoire. Le message reçu ce matin par le Gouvernement ne laisse pas planer le doute: "Vous avez cru vaincre le Monde Nouveau. C'est lui qui vous anéantira. Il vous reste 6 jours à vivre avant l'Opération Apocalypse. Nouvel Ordre Noir".

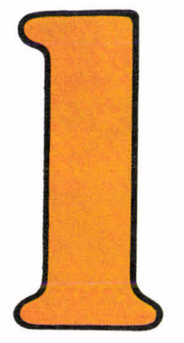
Vous êtes le très spécial agent 008 de Sa Très Gracieuse Majesté. Votre mission est simple: empêcher les hommes du N.O.N de mettre leur menace à exécution.

Vous recevez au départ des armes (5 points), du matériel très particulier (5 points) et de l'argent (£ 1000). Vous serez amené à les utiliser (donc les perdre) au cours de votre aventure. Mais vous pourrez aussi en récupérer. Marquez au fur et à mesure ce que vous perdez et ce que vous récupérez. Si à un moment quelconque, votre réserve dans une catégorie devient négative, vous arrêtez aussitôt: vous avez échoué. Vous n'avez que 144 heures pour réussir votre mission. Et vous dépenserez du temps à chaque épreuve. Il n'y a pas une seconde à perdre: commencez tout de suite. Vous êtes à Londres...

N.B: les points (armes, matériel, argent) ne se perdent ou ne se gagnent que la première fois que vous passez à un endroit le signalant. Mais pas les heures que vous dépenserez à chaque fois que c'est indiqué.



Labyrinthe : les sept épreuves qui suivent s'enchaînent pour former une grande aventure. Mais chacune d'elles forme aussi un labyrinthe indépendant. Vous pouvez essayer d'en trouver la solution unique en suivant la règle particulière intitulée "Labyrinthe". Cependant, il vous sera indispensable de lire le texte général pour comprendre le principe de l'épreuve. Attention, dans ces labyrinthes, vous ne devez jamais repasser au même endroit.



LONDRES

Tout d'abord, il vous faut des armes. Et vite !

Dans ce quartier mal famé de la capitale britannique, vous avez contacté vos peu recommandables connaissances. Et elles ont répondu à l'appel : dans chaque cabine téléphonique, vous trouverez cinq armes. Mais le temps presse: à chaque fois que vous passerez devant une horloge, vous vous apercevrez qu'une heure vient de s'écouler ! Quand une horloge se situe à un carrefour (devant un passage pour piétons) vous dépensez de toute façon une heure en passant au carrefour.

Vous arrivez dans le quartier par le Nord (en haut à gauche). Etablissez votre parcours au mieux pour à la fois récolter les armes dont vous aurez certainement besoin dans la suite de votre aventure mais en évitant aussi de perdre trop de temps. Puis quittez le quartier par l'Est (à droite).

Notez le nombre d'armes que vous avez trouvées ainsi que le nombre d'heures que vous avez dépensées puis rendez-vous à Vienne.

35
-3 H

Labyrinthe : vous arrivez dans le quartier par le Nord (en haut à gauche). Sans jamais repasser deux fois au même endroit, visitez le plus grand nombre possible de cabines téléphoniques avant de sortir par l'Est (à droite)

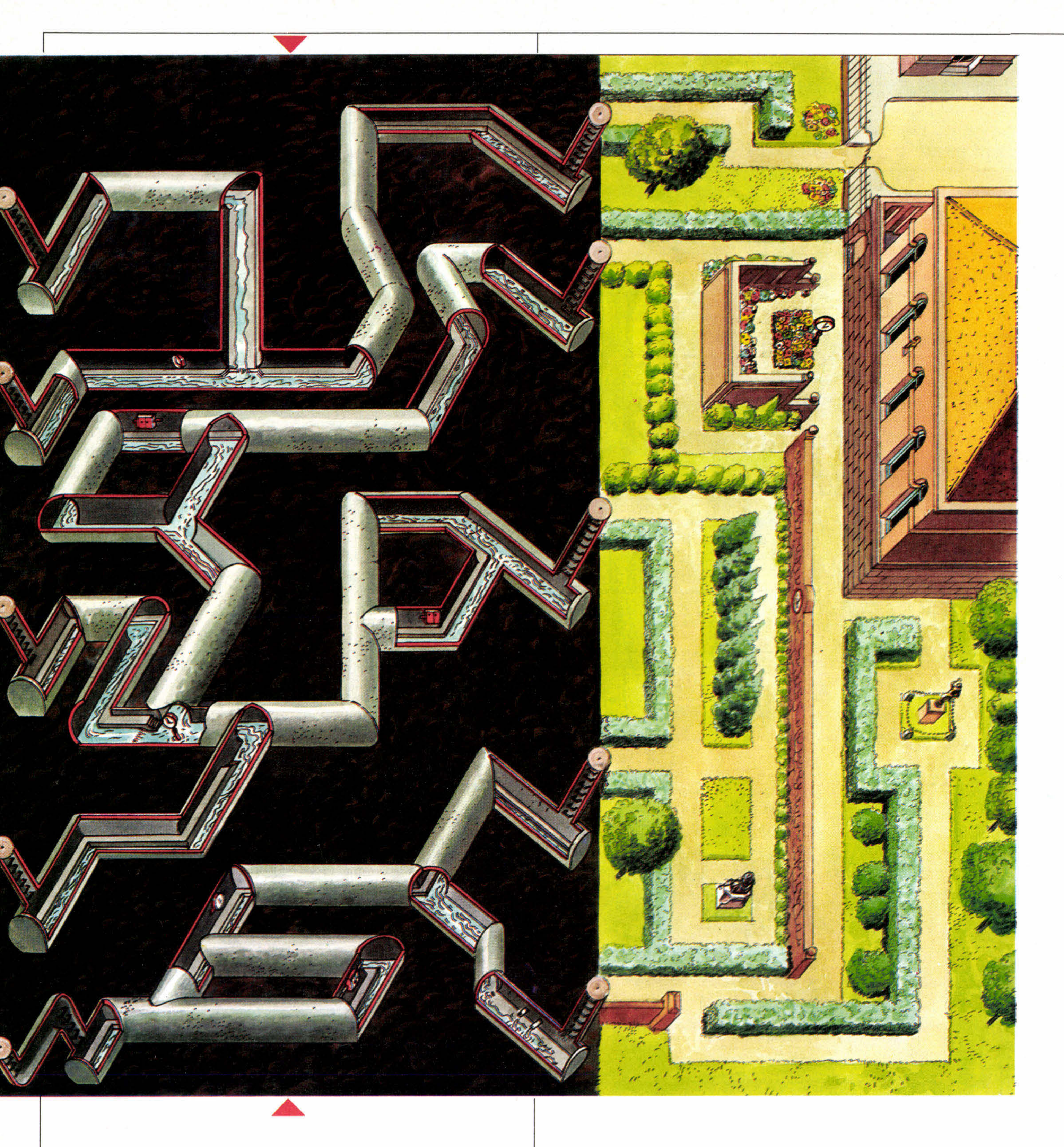


VIENNE

Damned ! Votre contact autrichien a été kidnappé! Lui seul pouvait vous fournir les informations indispensables à la poursuite de votre mission. Vous n'avez pas le choix! Vous devez accepter les conditions des ravisseurs. Votre agent sera libéré contre £ 5000. Le lieu de l'échange est fixé: rendez-vous dans le pavillon du jardinier, au centre du parc.

Vous descendez de votre voiture (en haut à gauche) et vous entrez dans le parc. A chaque fois que vous passerez devant une statue du parc ou une armoire métallique dans les égouts, vous trouverez £ 1000 que des amis y ont cachés. Mais les agents ennemis rodent également dans le parc. Dès que vous passerez devant une horloge, vous vous

Labyrinthe : en utilisant le système de pliage expliqué page 26, il suffit de joindre l'entrée... à la sortie !



apercevrez que cinq heures se sont écoulées: vous devez alors changer de tactique (pliez ou dépliez la page comme indiqué ci-contre). Rendez-vous au pavillon du jardinier, déposez £ 5000 dans la brouette, récupérez votre agent puis rejoignez la sortie, en haut à droite... page suivante !

Notez la somme d'argent que vous avez trouvée sans oublier d'en retrancher les £ 5000 que vous avez dû verser, ainsi que le nombre d'heures dépensées, puis rendez-vous à Berlin.

Recto-verso ! Vous plierez et déplierez la page verticalement suivant les flèches.

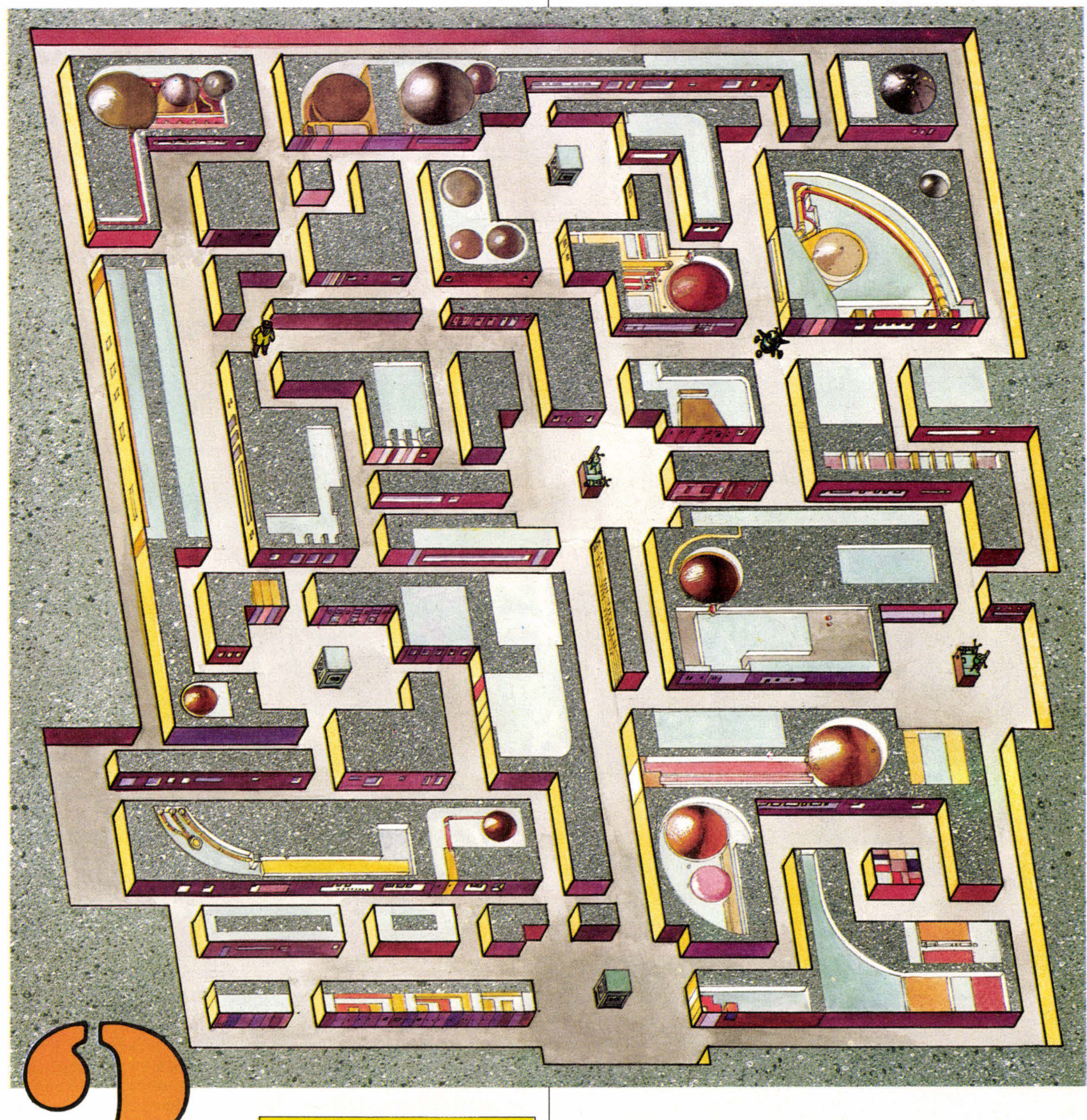
- A chaque fois que vous passez devant une horloge :

1. Si la feuille n'est pas pliée, pliez-la en la rabattant sur la page où vous êtes. Si alors, vous vous retrouvez sous le rabat (et risquez l'étouffement) dépliez la feuille, tournez la page et pliez de nouveau la feuille en la rabattant sur cette nouvelle page.

2. Si la feuille est pliée, dépliez-la en tournant la page s'il le faut pour ne pas vous retrouver sous la page.

- Vous ne pouvez passer d'une partie à une autre du parcours que si elles sont juxtaposées à plat. Pas question de contourner la tranche ou la pliure de la feuille !

- Quand vous arrivez dans une allée du parc, sur une bouche d'égout juxtaposée avec la vue du sous-sol, vous poursuivez naturellement votre chemin dans les égouts. Et vice-versa.



3 BERLIN

Labyrinthe : vous (et le robot) partez du même endroit. Vous devez arriver dans la pièce du bas contenant le coffre ensemble. Vous ne pouvez passer par aucune case contenant coffre ou caisse. Attention: ici, vous ne devez effectuer que des déplacements possibles pour le robot. Vos pistes ne doivent ni se croiser, ni se superposer (elles-mêmes ou l'une l'autre).

Les renseignements que vous a fournis l'agent que vous avez délivré à Vienne étaient exacts! A Berlin, dans les ruines, les membres du Nouvel Ordre Noir ont installé un laboratoire dans un Bunker que l'on croyait abandonné. Vous avez réussi à y pénétrer. Votre but: vous emparer de l'argent des coffres et du matériel très spécial entreposé dans des caisses. Mais inutile d'essayer de forcer coffres et caisses, vous n'y parviendrez pas ! Heureusement, le prototype du robot Alter Ego le fera à votre place! Et vous savez le télécommander !

Dorénavant, à chaque fois que vous vous déplacerez, Alter Ego se déplacera dans la même direction. Si vous allez vers le Nord, il ira vers le Nord. Si vous tournez dans le deuxième couloir vers l'Ouest, il fera de même. Attention : il n'obéit qu'aux changements de direction : si vous prenez le premier virage à droite, il fera de même quelle que soit la distance qu'il aura à parcourir avant. Si vous choisissez une direction que le robot ne peut prendre, il s'arrêtera sur place jusqu'à ce que vous adoptiez une direction qui lui est accessible. Vos deux pistes peuvent se croiser ou même se superposer ultérieurement mais pas se confondre au même moment.

Quand le robot passe dans une pièce où se trouve un coffre ou une caisse, il l'ouvre. Il a dû s'arrêter. Il repart ensuite dans la nouvelle direction que vous avez choisie. Si vous y passez après lui, vous pouvez alors y prendre l'argent ou le matériel qui s'y trouvait. Le contenu d'une caisse vous rapporte 15 points matériel, mais de deux caisses 45 points; un coffre vous rapporte £ 600, deux £ 1200, mais trois £ 2400 !

Comptabilisez vos gains et otez-vous, de votre potentiel de temps, autant de fois 10 minutes que de fois où vous vous êtes déplacé en ligne droite. Puis, vous abandonnez Alter Ego, où vous voulez et prenez la fuite sans perdre de temps. Rendez-vous à New York.





Labyrinthe : de 11, rejoignez la pièce F. Utilisez le même mode de déplacement que ci-contre en ne tenant compte d'aucune autre indication. Vous n'avez pas le droit de passer par les pièces "dés". De plus :
de A, allez en 12 (1er étage, 2e pièce)
de B, vous ne pouvez aller nulle-part ! C'est une impasse !
de C, allez en 43 (4e étage, 3e pièce)
de E, allez directement à la sortie, pièce F.

De nouveaux renseignements vous conduisent à New York. Dans l'immeuble qui abrite le QG américain de la redoutable association. Vous devez parvenir jusqu'au coffre-fort où vous trouverez des armes et bien sûr de nouveaux documents. Puis il faudra trouver la sortie !

Vous pénétrez dans l'immeuble. Un escalier vous conduit au 1er étage dans la pièce de gauche. A chaque étage, les pièces sont numérotées de gauche à droite. L'endroit où vous vous trouvez est désigné par 11 (1er étage, 1re pièce). Vous le voyez, le coffre se situe en 54 (5e étage, 4e pièce). Dans chaque pièce, au mur, deux chiffres: ce sont les coordonnées de la pièce où vous devez vous rendre. Mais vous avez le choix de l'ordre: ainsi, en 11 vous voyez 34. Vous pouvez donc aller soit en 34 (3e étage, 4e pièce), soit en 43 (4e étage, 3e pièce). Dans les pièces où vous trouvez des dés (avec un point d'interrogation), vous lancez deux dés. Le résultat vous indiquera votre nouvelle destination. Dans les pièces que vous visitez vous pouvez trouver armes ou matériel: une croix vaut 5 points. Par exemple dans la pièce 35, vous voyez du matériel et 3 croix: vous gagnez 3×5 = 15 points matériel. Le signe moins signifie que vous perdez des points. Dans la pièce 41, il y a des armes et six croix précédées du signe moins. Vous perdez 6×5 = 30 points armes. Quant aux pièces de A à E voici ce qu'il vous y arrive :

A : on vous assomme. Vous vous retrouvez directement au jeu suivant (dans le camp!) en ayant perdu 52 heures et la moitié de vos points matériel.

B : on vous fait prisonnier. Vous vous retrouvez directement au jeu suivant (dans le camp!) en ayant perdu 48 heures et la moitié de vos points armes.

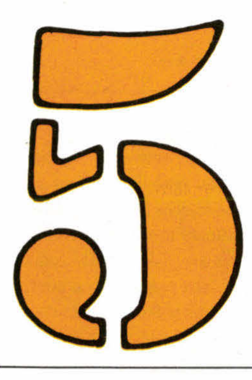
C : vous vous échappez. Vous vous retrouvez directement au jeu 6 (au Mexique) en ayant perdu tous vos points armes.

D : le coffre! Vous y trouvez les documents que vous cherchiez et 25 points armes. Il ne vous reste plus qu'à réussir à sortir !

E : vous vous enfuyez par le toit. Une mauvaise surprise vous attend: rendez-vous au jeu suivant (dans le camp !) après avoir perdu 40 heures et les deux tiers de vos points armes.

F : vous sortez... tout naturellement. Rendez-vous directement au jeu 6 (au Mexique). Si vous sortez, de quelque manière que se soit, avant d'être passé par le coffre, retournez en 1-1, et recommencez. Annulez tous vos gains et pertes de votre première exploration. Mais enlevez-vous 20 heures.

LE CAMP



Labyrinthe : il suffit... de sortir! Il est 1h et vous devez y parvenir avant 3h! Percer une cloison vous demandera 20 min, forcer une porte 10 min, sauter un mur 5 min et franchir des barbelés 5 min. Enfin vous ne pouvez traverser une zone surveillée quand un gardien s'y trouve. C'est-à-dire :
zone 1 : de 1h à 2h
zone 2 : de 1h30 à 2h30
zone 3 : de 2h à 3h
Les zones éclairées sont toujours interdites.

Vous voici prisonnier! Pour avoir une chance de mener à bien votre mission, pas question de le rester bien longtemps. Il faut vous évader... et vite !
Vous avez repéré où vous vous trouviez? Bon, maintenant, il faut sortir du camp. N'hésitez pas, foncez ! Pour cela vous devrez dépenser des points matériel : 4 points pour percer une cloison, 3 pour une porte, 1 pour sauter un mur et 1 pour franchir des barbelés. Mais à chaque fois que vous passez dans une pièce où se trouve un coffre, vous y dérobez £ 1000 !
Vous ne pouvez évidemment sauter que par dessus les murs extérieurs (verts). Pour traverser les zones surveillées numérotées (de 1 à 3), vous devez soudoyer le gardien: ça vous coûte £ 500. Et pour chaque zone (tout espace entre des obstacles) traversée, vous perdez 30 minutes. Les zones éclairées (autour des miradors) sont absolument interdites, ainsi que les pièces à sol orange, gardées par un soldat.
Quand vous avez réussi à sortir du camp, rendez-vous au Mexique.



LA PYRAMIDE AZTEQUE

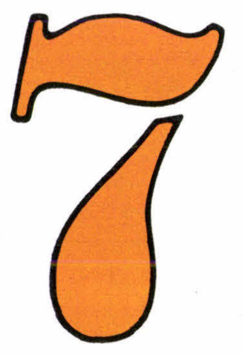
Vous avez rendez-vous avec deux agents doubles : un homme qui vous attend les mains dans les poches et une belle espionne blonde. Vous voici au pied de face Sud de la pyramide. Il s'agit de rejoindre vos deux contacts. Mais vous risquez hélas de mauvaises rencontres: des hommes, non armés, mais redoutables lutteurs et d'autres, armés de pistolets. A chaque rencontre, vous devrez neutraliser les premiers en dépensant 10 points-armes, les seconds en leur payant une rançon de £ 1000. A deux reprises, vous pouvez, en dépensant 10 points-armes, placer une échelle où vous le désirez (vous pouvez choisir



Labyrinthe : trouvez le chemin qui mène au sommet. Vous n'avez pas à vous soucier des personnages rencontrés. Mais vous ne disposez pas d'échelle supplémentaire.

une courte ou une longue, de la taille de celles qui sont déjà placées). Une fois posée, une échelle ne peut être déplacée.
Evidemment, la face ensoleillée de la pyramide est au Sud, la face à l'ombre, sur la page-ci, est au Nord.

Quand vous avez rejoint vos deux contacts, vous pouvez enfin passer au stade ultime de votre mission, en 7. Mais cette expédition au Mexique vous aura coûté 24 heures.

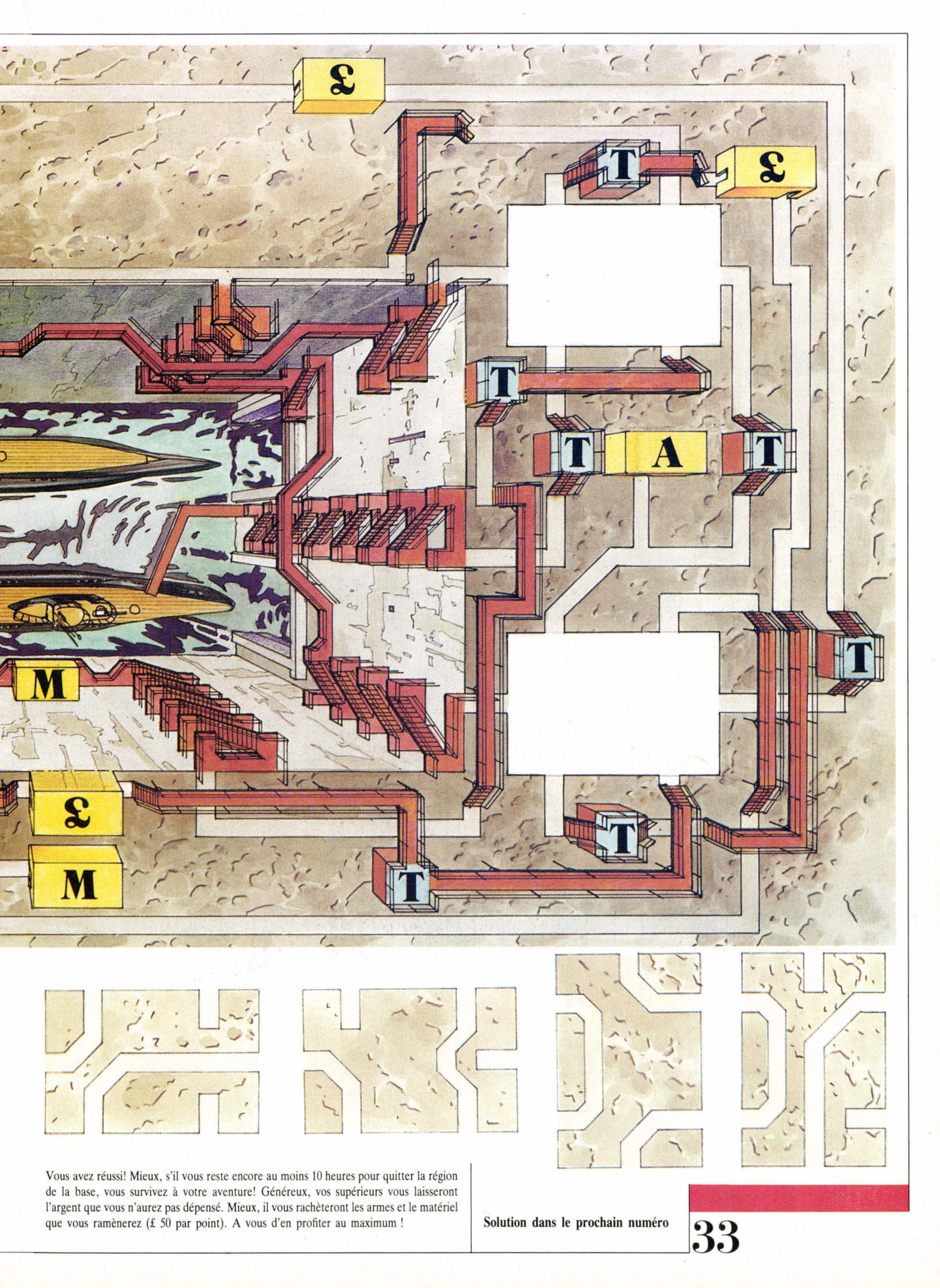


LA BASE SOUS-MARINE

Labyrinthe : trouvez la bonne disposition des quatre zones de sécurité pour atteindre un sous-marin en ne passant que par un signe A, £ ou M.

Cette fois, vous approchez du but ! Les pires craintes étaient fondées : les partisans du Nouvel Ordre Noir disposent de l'arme atomique... et de deux sous-marins pour la lancer! Il faut atteindre ces bâtiments pour les détruire. Et il ne doit plus vous rester beaucoup de temps. N'oubliez pas que 144 heures après le début de votre aventure, il sera trop tard !

Vous entrez dans la base, les agents rencontrés au Mexique vous en ont remis les plans. Vous devriez vous y retrouver sans difficulté... ou presque. Car la base comprend 4 zones de haute sécurité. Vous en avez les schémas (ci-contre). Mais leurs emplacements peuvent changer. A vous de trouver la disposition qui vous permettra d'atteindre votre but. A chaque fois que vous rencontrerez le signe T, vous perdrez une heure! A chaque signe A, vous dépensez 20 points armes pour neutraliser des gardiens. A chaque signe £, vous donnez £ 2000 à un surveillant peu scrupuleux. A chaque signe M, vous dépensez 20 points matériel pour forcer une porte. Dans ces 3 cas (vous passez par A, £ ou M), vous trouvez par la même occasion une clef. Il faut atteindre l'un des deux sous-marins en ayant récolté 4 clefs. Elles vous permettent à la fois d'immobiliser le submersible et de déclencher quand même l'explosion. La base sera détruite et avec elle, les derniers espoirs des terroristes.

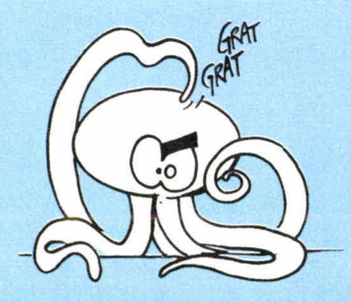


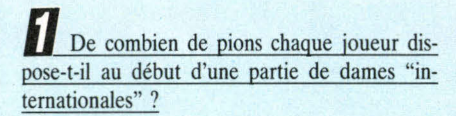
Vous avez réussi! Mieux, s'il vous reste encore au moins 10 heures pour quitter la région de la base, vous survivez à votre aventure! Généreux, vos supérieurs vous laisseront l'argent que vous n'aurez pas dépensé. Mieux, il vous rachèteront les armes et le matériel que vous ramènerez (£ 50 par point). A vous d'en profiter au maximum !

Solution dans le prochain numéro

LUDOQUIZ

Vous n'ignorez rien sur les jeux... évidemment ! Enfin, vérifiez quand même, des fois que... Si toutes vos réponses sont justes, ce n'est plus la peine de lire J & S : vous savez déjà tout. Si aucune n'est correcte, n'insistez pas, votre cas est désespéré et vous ne méritez pas de compter parmi les lecteurs. Entre les deux : abonnez-vous immédiatement.





1 De combien de pions chaque joueur dispose-t-il au début d'une partie de dames "internationales" ?

a. 15
b. 16
c. 20

2 A la belote, un carré de 9 vaut :

a. 100 points
b. 150 points
c. 200 points

3 Au tarot, pour gagner un contrat avec trois bouts, il faut au moins :

a. 36 points
b. 41 points
c. 50 points

4 Le Boggle se joue avec :

a. 9 dés
b. 16 dés
c. 25 dés

5 Au Backgammon, une chouette est :

a. une partie à plus de 2 joueurs
b. un pion isolé
c. une partie triple

6 Le pouilleux, dans le jeu du même nom, est :

a. le sept de ♦
b. le valet de ♦
c. le valet de ♠

7 Au barbu, on peut, quand on a la main, jouer ♥ :

a. à tout moment
b. quand un joueur a déjà précédemment attaqué les ♥
c. quand on n'a plus que des ♥

8 Le "trébuchet" est un piège classique :

a. aux échecs
b. aux dames
c. à Othello

9 Un jeu de Jarnac comprend :

a. 102 lettres
b. 128 lettres
c. 144 lettres

10 A quel jeu faut-il deux yeux pour pouvoir vivre ?

a. au go
b. au "Jeu de la Vie"
c. à "L'Appel de Cthulhu"

11 Combien y a-t-il de dominos dans le jeu classique du même nom ?

a. 21
b. 28
c. 36

12 A la roulette (européenne), quels sont les deux nombres situés de part et d'autre du zéro ?

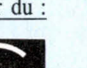
a. 28 et 11
b. 26 et 32
c. 28 et 2

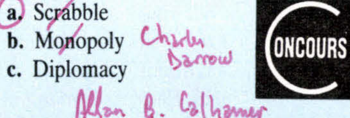
13 La Fédération Hollandaise est la deuxième du monde par le nombre de ses licenciés en :

a. bridge
b. échecs
c. go

14 Alfred Butts est l'inventeur du :

a. Scrabble
b. Monopoly
c. Diplomacy





21 Le Rubik's cube est composé de :

a. 24 cubes
b. 26 cubes
c. 27 cubes

27 Au Salon des jeux de réflexion, cinq personnes ont joué sans discontinuer à "Rêve de Dragon" pendant :

a. 61h 39 min
b. 71h 5 min
c. 81h 18 min

15 Le Championnat du Monde 1984 de dames s'est déroulé à :

a. Rio de Janeiro
b. Dakar
c. Moscou

16 "Atari" est le nom :

a. d'un échec au go
b. d'une prise au judo
c. d'un jeu pour micro

17 Pour jouer à "Donjons et Dragons", on utilise des dés à :

a. 8 faces
b. 12 faces
c. 20 faces

18 Le premier livre technique sur les échecs datent de :

a. 842
b. 1148
c. 1210

19 Le "jeu de la vie" a été inventé par :

a. Gardner
b. Conway
c. Von Neumann

20 "La disparition", roman ne comportant aucun e, est l'œuvre de :

a. Raymond Queneau
b. André Breton
c. Georges Perec

22 Parmi ces trois joueurs, qui est Grand Maître International ?

a. Aldo Haïk
b. Gilles Mirallès
c. Luc Guinard

23 Au bridge, la convention consistant à nommer une couleur pour faire annoncer au partenaire la couleur immédiatement supérieure est connue en France sous le nom de :

a. Stayman
b. Texas
c. Blackwood

24 Aux échecs, le début: 1. e4, e6; 2. d4, d5 est caractéristique de la défense :

a. française
b. sicilienne
c. est-indienne

25 Dans la variante de poker appelée "Hold'em", sur laquelle se dispute depuis plusieurs années le championnat du monde, on distribue d'abord à chaque joueur :

a. 2 cartes
b. 5 cartes
c. 7 cartes

26 Parmi ces trois joueurs, qui n'a jamais gagné la finale des Chiffres et des Lettres de Monte-Carlo ?

a. Etienne Chazal
b. Frank Dubois de la Patellière
c. Michel Pialat

28 Le Black Jack (dans les casinos) se joue avec :

a. 104 cartes
b. 208 cartes
c. 312 cartes

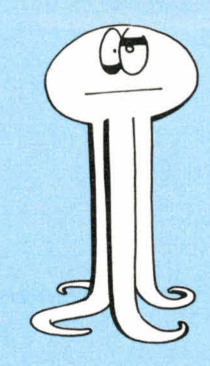
29 Le "coup Deschapelles" est célèbre :

a. au bridge
b. aux dames
c. aux échecs

CONCOURS

30 La célèbre énigme des "ponts de Koenigsberg" (parcourir la ville en empruntant une fois et une seule chacun des 7 ponts) fut développée par :

a. Pascal
b. Bernoulli
c. Euler



Solutions page 114

LA GUERRE POUR JOUER

Treillis, rangers, pistolet à la main ! Peut-on encore parler de jeu ? A priori méfiants, nous sommes allés voir, puis nous avons donné la parole aux organisateurs et aux détracteurs.
Et, surprise, ils sont (presque) d'accord : tout dépend du scénario.

Le jeu est né au Texas, courant 80 d'une bien étrange manière. Il faut savoir que les cow boys d'aujourd'hui ne descendent même plus de voiture pour marquer le bétail. Ils glissent une cartouche colorante dans leur Winchester et d'un coup de gachette marquent le bétail à leur couleur... De là à "marquer" son voisin, il n'y avait qu'un pas, un grand diront certains, mais il fut vite franchi.
Quelques règles transformèrent le chahut en jeu. Un terrain accidenté est délimité. Vingt participants s'y cachent, puis pendant deux ou trois heures tentent de marquer leurs adversaires. Le vainqueur est celui qui, au terme du temps imparti, revient sans avoir été marqué. Les "survival games" ou jeux de survie étaient nés.



On ne lésine pas sur les moyens ! Ça fait un peu « nostalgiques du Viêt-nam », mais les amateurs répondent qu'on en voit bien d'autres dans nos wargames préférés !

En deux ans, plus de 120 clubs furent créés, canalisant la passion de près de 12 000 participants. Puis, rapidement, le jeu gagna le Canada et l'Australie. Des pays de grands espaces où l'idée de survie fait partie de la civilisation plus qu'ailleurs. L'impact fut le plus fort aux Etats-Unis, car tout y concourait, de la nostalgie du temps des pionniers aux souvenirs des vétérans du Viet-Nam. Vive Rambo!
Pour donner un aspect plus "ludique" et surtout moins militaire, les Winchester furent remisées. Un pistolet à propulsion par gaz carbonique -le "marqueur"- s'y substitua. Les colorants se firent bio-dégradables et les capsules les contenant, moins dangereuses que celles destinées aux vaches!
L'arrivée en France de ces jeux fut d'abord une initiative commerciale. Celle d'une agence de voyages, Explorer France, spécialisée dans les expéditions pour amateurs de sensations fortes, style "deux semaines de pirogue en Amazonie".
Mais ici, l'aventure est à nos portes. Voyons ce qui vous attend si vous décidez de vous enrôler pour une journée. Tout d'abord il vous en coûtera 300 francs. Ensuite pas question de grasse matinée. Il faut être à pied d'œuvre, dans les bois, vers 8 heures. Petit déjeuner et explication du jeu, calqué sur les jeux scouts.
Deux équipes s'affrontent, les joueurs étant différenciés par un brassard de couleur. Le jeu consiste à dérober à l'équipe adverse le fanion symbolisant son "drapeau". Il est fixé à un arbre au début du jeu. La partie prend fin quand l'un des joueurs revient dans son camp avec les deux fanions. Si personne n'y ait parvenu au bout d'une heure, il n'y a pas de vainqueur.
Un bref aperçu des règles: le fanion dérobé doit toujours être tenu en main, il ne doit pas être noué autour du cou (ça vaut mieux) ni caché sur soi. Tout joueur touché, c'est-à-dire dont la combinaison porte une marque rouge, est "tué" et doit immédiatement retourner près de l'organisateur. S'il est porteur du fanion, il doit le lacher.
Il va de soi que, même avec des règles précises, le jeu exige un certain "fair-play". Un joueur touché devra s'arrêter sur place et non courir encore cent mètres comme un lapin. Les projectiles ont 15 mm de diamètre et contiennent une sorte de "sauce tomate". Ils ont la forme et l'aspect d'une cerise. Imaginez que vous propulsiez cette "cerise" à l'aide d'un lance-pierre, cela vous donnera une idée de l'impact! Autant dire que les lunettes (type "soudeur") sont indispensables... La portée réelle est de 60 mètres, mais la portée utile ne dépasse pas 15 à 20 mètres. Au-delà, le projectile n'éclate plus au contact.
Le fanion de chaque équipe est surveillé par un arbitre, portant un dossard fluo, relié au meneur de jeu par talkie-walkie. Il peut ainsi indiquer les prises de fanion, d'éventuelles irrégularités, et la fin de la partie.
C'est sous cette forme que le jeu a

été introduit en France, par Explorer. Et déjà, alors même que peu de joueurs y ont goûté, il est en train d'évoluer.
D'abord, parce que le "look commando", provoque ici certaines réactions de rejet. Ensuite, sans doute aussi parce que les joueurs français sont plus exigeants que les Américains. Plus "intellectuels" aussi sans doute. La guéguerre ne leur suffit pas. Il souhaitent des scénarios. L'Aventure, oui, mais "construite" à l'image des jeux de rôle.
Le club de jeux de rôle "Stratèges et Maléfices", de Nantes a été l'un des premiers contacté par l'Agence Explorer, dans l'idée d'utiliser les "marqueurs" dans le cadre d'un scénario. Déception! Les fameux marqueurs n'étaient pas prêts et le jeu "grandeur nature" s'est déroulé sans eux. L'expérience a cependant eu du bon, car les membres du club ont planché sur la nature du scénario à construire pour intégrer à la fois les "armes" médiévales et les marqueurs. Ils ont trouvé le thème "post-apocalyptique" et pour décor... un vieux cimetière de voitures. L'endroit rêvé pour une aventure à la Mad Max... à pied!

Les jeux dits de drapeaux en sont là et personne ne sait encore comment ils vont évoluer. Nous avons essayé d'aller un tout petit peu plus loin, en compagnie des défenseurs et des détracteurs de ce type de jeu. Ils se retrouvent au moins sur le terrain de l'évolution du jeu. Ils sont à quelques détails près d'accord: rapprocher le jeu de drapeau des jeux de rôle grandeur nature. (voir *J&S* n° 31). Qui dit évolution dit aussi changement de règles, mais pas transformation complète du jeu. Sinon, il ne serait plus nécessaire d'en parler sous cette appellation.

L'introduction de "points de vie", comme dans les jeux de rôle les plus classiques, fait l'unanimité. Tous considèrent que c'est une nécessité. Imaginez un peu la réaction d'un joueur qui entame une partie d'une heure et qui, s'engageant dans le premier sentier, tombe dans une embuscade, est touché et éliminé! Les points de vie mesurent bien la prise de risque des différents joueurs et évitent l'élimination radicale.
Autre point, sur lequel le débat reste ouvert, le degré de simulation. Quand on reçoit un projectile, comment simuler le fait d'être blessé? Doit-on boiter si l'on est touché à la jambe ou encore rester immobilisé pendant cinq minutes? Des questions auxquelles les meneurs de jeu doivent répondre avant de lancer une partie. Cela dépend bien sûr de la motivation des participants et aussi de leur connaissance des jeux de rôle.
Si l'idée de placer les joueurs dans un scénario, à l'image de la mission qui est confiée aux personnages des jeux de rôle, recueille tous les suffrages, les amateurs de jeux de drapeau hésitent encore sur le problème suivant: faut-il deux équipes de joueurs concurrents ou une seule équipe et des "personnages non joueurs" (PNJ pour les initiés). Les PNJ étant des joueurs qui ont appris leur rôle et le jouent comme des acteurs. Dans les jeux de rôle sur table, c'est le meneur de jeu qui anime ces PNJ, comme un marionnettiste. Dans les jeux de rôle grandeur nature, c'est l'auteur du scénario qui crée les rôles et des participants non joueurs qui les assurent. Il est certain que l'introduction de PNJ dans les jeux de drapeau revient tout simplement à en faire de simples jeux de rôle grandeur nature avec, en plus, un "marqueur". Les jeux de drapeau perdent alors leur spécificité, car l'idée de jeu de drapeau reste indissociable de la confrontation de deux équipes.
Jeux de rôle grandeur nature, *Killer, Murder party, drapeau*, participent tous de l'idée de quitter la table de jeu pour entrer sur un "terrain". Au-delà, c'est le règne de l'imagination et de la technique. Peut-être verrons-nous s'installer en France, comme ce fut le cas aux Etats-Unis, des jeux de rôle grandeur nature où les projectiles laissent la place à un pistolet à rayons infra-rouges; chaque participant étant porteur d'un dossard-récepteur et qui plus est compteur de "points de vie"! Bref, "la guerre des étoiles" à la portée de tous...!



Briefing avant la partie. Allez les p'tits gars ! Exercice paramilitaire ou jeu de simulation ?

ESSAYEZ LE DRAPEAU MEDIEVAL FANTASTIQUE

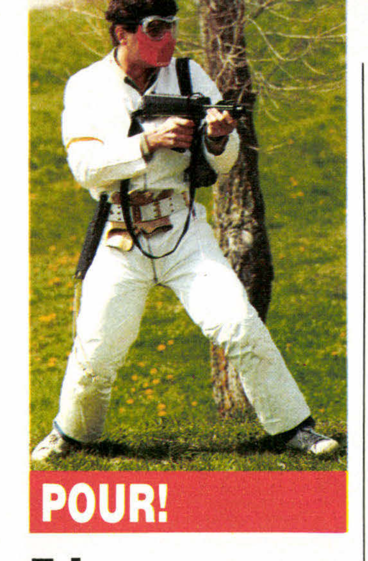
Pour définitivement démontrer qu'ils ne s'adressent pas qu'aux amateurs de passe-temps "paramilitaires", les organisateurs d'*Explorer* proposent un week-end d'action dans la plus pure tradition des jeux de rôle.
L'action se déroule au Moyen Age fantastique avec passage de "Porte du Temps" qui mènent les aventuriers dans le futur.
La rencontre a lieu avec 30 à 40 personnes maximum par équipe de 6 à 8. 14 arbitres sont prévus.
Chaque équipe accompagnée de 2 arbitres part d'un point donné avec une mission à remplir, munie de quelques indications fragmentaires.
L'équipe choisira son équipement et ses attributs (épées et masses en mousse, marqueurs à capsules de colorant inoffensifs et lavables à l'eau).
Puis, au gré des rencontres de leur itinéraire, ils obtiendront ou pas des renseignements complémentaires, soit par la force (combat), soit par la ruse, soit par la discussion.
Ces informations leur permettront de remplir leur mission.
Un équilibre est établi entre les combats, les discussions ou la résolution des problèmes.

Les participants choisissent une spécialité au début du jeu. Il y a les Amazones, les Guerrisseurs, les Pisteurs, les Pillards des villes, les Punkuirs et les étranges Psi qui ont choisi de développer les pouvoirs de l'esprit au détriment de ceux du corps. Ils doivent utiliser cette spécialité au mieux tout au long de la partie fixée de 4 à 6 heures, de jour ou de nuit. Les costumes font partie intégrante du jeu et chacun y apporte un soin particulier en fonction de ses goûts et de son imagination.

Marqueurs et capsules sont distribués au compte-gouttes au départ mais le scénario permet d'en acquérir d'autres au cours du jeu.

Le jeu se déroule au long d'un week-end et se termine par un banquet... comme dans *Astérix*. 100 F la journée.

Renseignements : Explorer: (1) 43 78 99 39.



POUR!

L'ACTION... PLUS LA REFLEXION

Les *Explorer Games* sont des jeux de rôle grandeur nature où la partie "outdoorlife" est le complément de la réflexion intellectuelle. Et contrairement à la légende, leur champ d'action n'est pas uniquement basé sur le look "Guerrier moderne". En effet, ces fameux marqueurs à capsules de colorant voyagent au gré des imaginations, du Moyen Âge fantastique à l'an 2050 et ses combinaisons spatiales en passant par la "porte du temps".

Les équipes se composent d'Amazones, de Psy, de Pisteurs, de Pillards, etc., qui choisissent équipements et attribus (épées et masses en mousse, marqueurs inoffensifs et capsules lavables) pour remplir leurs missions munis d'indications fragmentaires. Chacun prépare ses costumes avec soin. Le jeu dure un week-end et prend fin avec un banquet.

Il est donc intéressant de savoir que les *Explorer Games* ont un vaste champ d'action et ne se définissent que par l'esprit de ceux qui les animent localement.

Bien des notions sont identiques à celles des jeux de rôle grandeur nature "classiques", à l'instar des points de vie qui permettent à un joueur ou à une participante (plus de 40% de femmes) de poursuivre leur aventure bien qu'éliminés en début de partie.

Et là encore, nouvelle contradiction pour les néophytes. Le but des *Explorer Games* n'est pas de splatcher (1) un adversaire, mais d'atteindre le but défini au départ en suivant les règles fixées ce jour-là par l'organisateur (MJ). Celui qui vient jouer le tonton splatcheur se lasse vite. Le fin du fin étant en fait, de ne jamais se mettre en situation d'utiliser son marqueur à capsule.

Le but le plus connu est la prise d'un objet: fanion, trésor, manuscrit, livre précieux, etc. L'objet doit être rapporté dans son équipe (ou sa tribu...) tout en essayant de conserver son propre trésor. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire. L'équipe gagnante est celle qui rapporte les deux objets dans le délai imparti.

143 pages de règlements déposés garantissent nombre de thèmes qui n'ont pour limite que votre géniale imagination.

L'action modifie la réflexion et oblige à des décisions immédiates, c'est bien connu. Plongé dans une course en plein bois, ce qui était facile derrière une table, devient plus difficile et se complique de multiples paramètres inconnus jusqu'alors. L'imagination doit prendre en compte le "ressenti" et tous les effets secondaires, qui modifient l'ensemble de la stratégie. C'est cette difficulté supplémentaire qui fait le succès des *Explorer Games.* C'est aussi un sacré bol d'air. Ainsi, dans chaque pays, nous assistons au bout de quelques temps, à une union entre jeux de réflexion purs et jeux de terrain comme le nôtre. Ceux qui venaient bêtement pour l'action découvrent la stratégie et la puissance de la réflexion; ceux qui ne connaissaient que la réflexion découvrent la difficulté, donc l'intérêt supplémentaire pour l'esprit, à les faire vivre sous le soleil. Combien de personnages ainsi ont évolué.

Et combien de nos jeux en salle se sont enrichis de l'expérience du vécu. C'est ainsi que nos thèmes deviennent de plus en plus précis.

Nos personnages de coureur des bois ont par exemple le choix entre la vitesse (le sprinter) ou la patience (le puma). L'un joue les Bugs Bunny et pratique l'accélération -arrêt et le sprint cache-cache. Mais gare aux amateurs de bonne chair qui surévaluent souvent leurs capacités. Le puma use au plus fin du temps, peut jouer le caméléon ou au contraire choisir un costume de couleur vive pour accroître ses difficultés. Les choix en fait sont infinis, suivant la palette des participants.

Qu'ils soient commerçants, ingénieurs, pilotes, marins, étudiants, responsables d'entreprise, tous découvrent dans les *Explorer Games* un catalyseur à l'action et à la réflexion, deux mondes trop souvent parallèles.

Quand le loisir sportif se nourrit de la connaissance, et inversement, notre but, loisir + plaisir, est atteint. A vous de jouer maintenant!

Patrick Robertson

Europe Head Office Explorer France, 21 bis, rue de Toul, 75012 Paris (courrier uniquement).

(1) Onomatopée imagée définissant l'écrasement de la capsule de colorant: le splatch ; d'où splatcheur, etc.



CONTRE

L'ACTION... SANS DISTANCIATION

Les jeux dits de Drapeau posent un gros problème aux divers adeptes de jeux de rôle et autres types de simulation. En effet, autant ils n'ont aucun scrupule à entrer dans la peau d'un personnage des plus sordides, sont capables de se prêter à la mascarade d'un jeu de rôle grandeur nature, de massacrer fictivement des troupes de carton ou de plomb sur un plateau de wargame, autant, lorsque l'on parle du jeu de drapeau, leur poil se hérisse.

Pourquoi? Est-ce dû au thème du jeu? Certainement en partie et j'y reviendrai.

Mais pour moi, joueur et organisateur de jeux de rôle grandeur nature, ce qui me choque avant tout c'est l'absence quasi totale de scénario dans ce jeu.

Ce n'est pas avec une trame définie en termes uniquement stratégiques. Ici, les personnages n'ont d'autres origines, d'autres motivations, d'autres passions que celles des joueurs. Comment peut-on alors parler de véritable jeu de simulation. On aboutit à une espèce de *Squad Leader* grandeur nature, où le hasard des dés serait remplacé par les prouesses physiques des joueurs. Sans scénario et sans rôle, les jeux de drapeau sont aussi proches du football que du jeu de rôle. Mais le football est un sport, et on sent bien que le jeu de drapeau n'en est pas un. Et que penser d'un "jeu" dont le thème est de tirer sur un être humain?

Dire que les participants "jouent" à la guerre, est-ce suffisant? Le terme de "jeu" n'est-il pas dans ce cas impropre?

Personnellement, je trouve très malsain d'aller le dimanche "barouder" dans les bois, un treillis sur le dos, de saluer son copain Georges d'un très réglementaire "bonjour mon lieutenant", et de rechercher les "bandes de petits salopards" qui ont envahi notre "territoire". Je me vois très mal accueillir mon fils le dimanche soir si celui-ci me dit "Papa, j'en ai descendu sept!!".

De plus, n'est-il pas inquiétant de constater l'application que les amateurs mettent à confectionner des armes se rapprochant le plus possible des armes modernes.

Finalement, quelle est donc la raison fondamentale qui me fait rejeter le jeu de drapeau et préférer les jeux de rôle médiévaux ou de science-fiction? Tout simplement, le propre du jeu, la distanciation. Dans le type de jeux que j'organise, la distanciation se situe à deux niveaux. D'abord, en raison du contexte qui fait directement appel à l'imaginaire. Ensuite, et peut-être surtout parce que lui-même se doit d'incarner un personnage fictif dont le caractère et les motivations peuvent différer totalement des siens.

Ainsi le joueur se trouve un peu comme un acteur qui va entrer en scène et devoir improviser. A l'inverse, dans le jeu du drapeau, il n'y a aucune distanciation. Certains y participent. paraît-il, pour se distraire, d'autres pour se détendre, d'autres encore pour se maintenir en forme physique! Si la guerre est un sport, je préfère rester sur le banc. Mais leur activité est-elle différente de ce que font les Suisses un dimanche par mois au titre de leur service militaire?

Jean-Marc Janeau

Animateur du club Graal-23è Lame, spécialisé dans les jeux de rôle grandeur nature. 31 rue de Citeaux, 75012 Paris. Tél: 43 07 69 25.

CONTACTS

- Explorer France, 21 bis rue de Toul, 75012 Paris. Tél: 43 78 99 39.
- Centre Explorer. Les Journet, 71570 La Chapelle de Guinchay. Tél: 85 33 83 03.
- Centre Explorer, Lou Paradisco, avenue des Sources, Quartier Bellon, 06370 Mouans Sartoux. Tél: 93 75 56 96.
- Fédération Française des Jeux de Drapeaux (F.F.J.D), c/o Madeleine Voyages, 16 Place de la Madeleine, 75008 Paris. Par correspondance uniquement.
- Nantes. Club "Stratèges & Maléfices", J.P. Belzic, 84, rue de Chalâtres, 44000 Nantes. Tél: 40 74 71 31.

CONTRE LE TERRORISME DES PRIX LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DE « L'ŒUF CUBE »

LE SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE DE L'ŒUF CUBE

LA MAGIE DU CHOIX

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...)

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS - 16 (1) 45.87.28.83

NEW FROM USA AND UK

KOREAN WAR V.G. 25 juin 1950	295 F
ALBUERA 1811 la campagne d'Espagne (en français)	150 F
IMPERIUM ROMANUM II	295 F
CHICKAMAUGA 1863 la dernière chance des confédérés	245 F
ST-LÔ Normandie 1944	250 F
DL 11 DRAGON OF GLORY (pour Battle System)	115 F
BLACK SWORD : Sc. Stormbringer	125 F
RIDERS OF ROHAN (Sc. Middle Earth)	135 F
GOBLIN GATE (Sc. Middle Earth)	75 F
CA 1 SWORDKS OF THE UNDERCITY (Mod. pour Lankhmar)	80 F
COSMIC ENCOUNTER Alien conflic	150 F
TORCH : GDW Série Europa	270 F

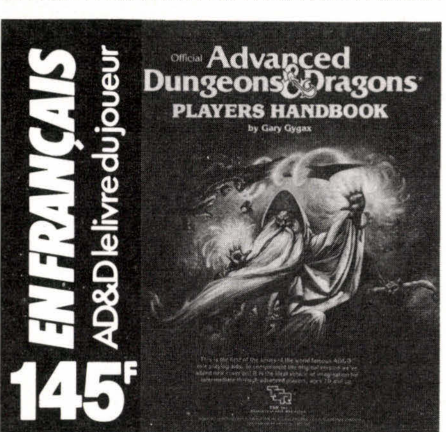
JEUX DE SIMULATION

EN FRANCAIS

DIEN BIEN PHU	140 F
NAPOLÉON À AUSTERLITZ	140 F
AMIRAUTÉ	140 F
EAST and WEST la 3e guerre mondiale	225 F
FIEF : guerre et diplomatie	145 F
MOCKBA 1943 l'hiver russe	225 F
SICILE 43 le débarquement américain	195 F
ZARGOS LORD Fantastique	225 F
CRY HAVOC Médiéval	165 F
SIÈGE	165 F
SAMOURAÏ BLADES Médiéval japonais	165 F
LE GANG DES TRACTIONS-AVANT	160 F
CIVILISATION : 8000 Avant J-C	295 F

EN ANGLAIS

ADV. SQUAD LEADER RULES	380 F
ADV. SQL MODULE A BEYOND VALOR	380 F
WAR IN THE PACIFIC (V.G.)	495 F
THIRD WORLD WAR (Stratégique)	210 F
SOUTHERN FRONT (Série Third world war)	210 F
ARTIC FRONT (Série Third world war)	210 F
ASSAULT (Tactique)	210 F
BOOTS and SADDLES (Série Assault)	210 F
REINFORCEMENT (Série Assault)	130 F
PAX BRITANNICA (Diplomatique)	305 F



LES JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

ORIENTAL ADVENTURE	160 F
UNEARTHED ARCANA	150 F
DUNGEON MASTER'S GUIDE	165 F
MONSTER MANUAL 1	150 F
MONSTER MANUAL 2	150 F
FIEND FOLIO	150 F
LEGENDS and LORE	150 F
BATTLE SYSTEM	220 F
CONAN RPG	145 F
BUSHIDO RPG	145 F
CARWARS DE LUXE EDITION	250 F
INDIANA JONES RPG	145 F
JAMES BOND RPG	185 F
« Q » MANUAL (James Bond)	135 F
MARVEL SUPER HEREOS	145 F
ROLEMASTER (New Edition)	375 F
RUNEQUEST III	450 F
GOD OF GLORENTA (Runquest)	245 F
SPACE OPERA	265 F
STORMBRINGER	295 F
STEALER OF SOULS (Stormbringer)	95 F
TRAVELLER	160 F
SPACE MASTER	350 F
TOON RPG	145 F
TWILIGHT 2000	315 F
VILLAINS and VIGILANTES	165 F
WARHAMMER RPG	155 F
THE MORROW PROJECT	75 F
CHAMPIONS	165 F

TOUS LES JEUX DE ROLE EXISTANT EN FRANÇAIS

DÉTECTIVE CONSEIL	235 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
BASTON	190 F
CHRONIQUES DE LINAÏS	185 F
DONJONS & DRAGONS BASE	170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT	185 F
EMPIRE GALACTIQUE	85 F
LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE	85 F
FÉERIE	195 F
LA COMPAGNIE DES GLACES	220 F
L'OEIL NOIR GALLIMARD	110 F
LÉGENDES (règles)	115 F
LÉGENDES CELTIQUES	75 F
LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS	185 F
MALÉFICES	170 F
BITUME	90 F
RÊVE DE DRAGON	150 F
STAR FRONTIÈRES	210 F

DEVANT LE SUCCÈS DU CONCOURS DE L'OEUF CUBE CELUI-CI EST PROLONGÉ JUSQU'AU 15 JUIN

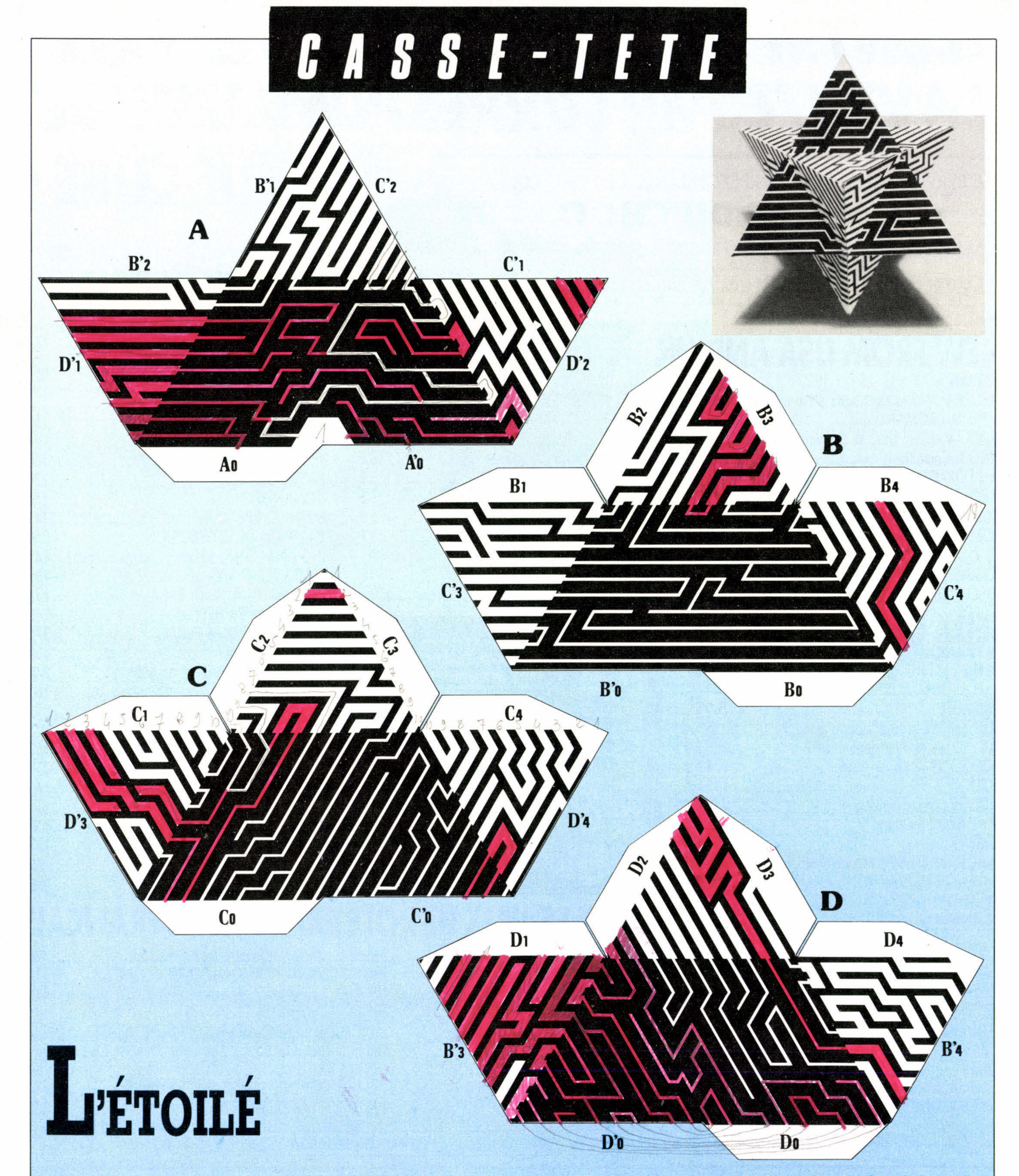
Bon de commande à retourner à l'OEUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
C.P. .... VILLE ....

☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	30 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE

BENELUX et SUISSE frais de port 45 F



L'ÉTOILÉ

Non, il ne s'agit pas de petits bateaux à découper ! Le volume à monter aujourd'hui est un octaèdre (donc à 8 faces) étoilé, qui comporte en fait vingt-quatre faces triangulaires...

Vous êtes à présent familiarisé avec nos volumes à découper et à monter. Ici, l'ouvrage se compose de quatre parties A, B, C et D. Découpez-les soigneusement, puis amorcez les plis à l'aide d'une pointe ou de l'ongle. Les initiales et chiffres indiquent les liaisons à respecter. Commencez par coller les languettes AO, BO, CO et DO respectivement aux bords intérieurs A'O, B'O, C'O et D'O. Assemblez ensuite les parties B, C et D en suivant les codes ; ainsi sur la partie B, le bord C'3 se rattache à la languette C3 de la partie C, etc. Réservez la partie A pour la fin de l'opération, car celle-ci fermera le volume comme un couvercle.

Une fois monté, vous avez donc un « Huit-faces étoilé ». Vous avez remarqué qu'il s'agit en fait de deux tétraèdres emboités l'un dans l'autre...

Vous avez aussi devant vous un labyrinthe. Cherchez l'unique chemin blanc qui relie les deux pointes opposées et éclaircies de ce volume.

Solution page 114.



OUEZ, & REJOUEZ

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes,** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

Nº 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

Nº 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer : **25 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.** Années disponibles 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de 18 F.
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

Soit.................. numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)

- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F).
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format.
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format).**
- Coffret complet année □ 85, □ 84, □ 83, □ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

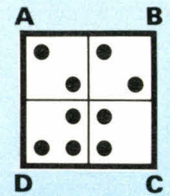
RÉCRÉATION



1

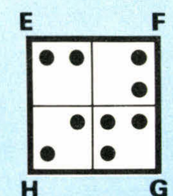
Les trois grilles ci-dessous sont transparentes ; en superposant deux grilles, chaque case comptera 4 points noirs. (Les grilles peuvent être tournées, et non retournées).
Quelles sont ces deux grilles ?

A B



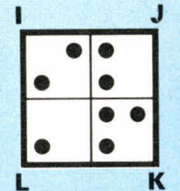
D C

E F



H G

I J



L K

2

Dans la grille 1, est dissimulé l'ordre « Donnez de l'arsenic au despote ». Sachant que le même système de cryptage a été utilisé, que révèle la grille 2 ?

Grille 1

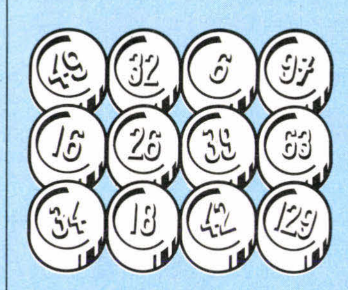
	1	2	3	4	5
1	F	R	R	S	K
2	C	H	J	R	H
3	V	X	K	U	Q
4	H	G	B	L	N
5	Y	W	W	C	O

Grille 2

	1	2	3	4	5
1	K	O	I	S	H
2	R	M	Y	Z	V
3	Y	X	R	L	A
4	O	U	B	Z	B
5	G	T	Q	M	S

3

Deux paires de jetons doivent être permutées, pour que le jeton le plus à droite de chaque rangée représente la somme des trois jetons précédents ?



4

Divisez la grille en 3 parties comportant le même nombre de points. Ces points se répartissent de la façon suivante : les symboles identiques majoritaires dans une même section comptent 3 points ; les autres comptent 1 point. Ces parties peuvent être de formes et de tailles différentes.

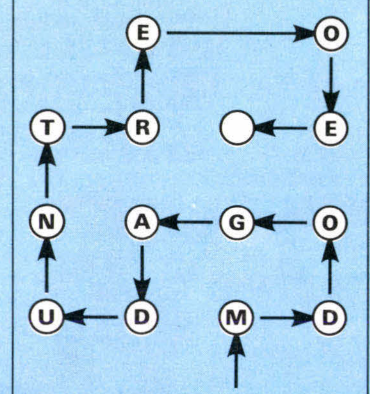
△	○	○	□	△
○	○	□	○	△
△	○	○	○	□
□	△	□	△	□
△	△	□	□	○

5

La machine ARTIFAX et la machine BOITEX fabriquent ensemble 600 boîtes en 10 jours.
La machine BOITEX et la machine CAPACITEX fabriquent ensemble 540 boîtes en 12 jours.
La machine ARTIFAX et la machine CAPACITEX fabriquent ensemble 440 boîtes en 8 jours.
Si la machine CAPACITEX doit travailler seule, combien de boîtes fabriquerait-elle en 20 jours ?

6

Quelle lettre faut-il placer logiquement dans le dernier cercle ?



7

Trouvez grâce aux définitions suivantes, données en vrac, six paires de mots homonymes.

Quote part
Soigner une bête
Esthétiquement plaisant
Tablier
Déformation du pied
Sans aspérités
Guide les navires
Cogiter
Répétition d'un son
Fleur royale
Cache la face
Musique de Jazz

8

Cette machine à sous compare les trois dessins obtenus avec la formule gagnante et donne les points de la manière suivante : pour chaque dessin se trouvant dans la formule gagnante, mais pas dans la même position que celle-ci : 1 point. Pour chaque dessin à la même place que la formule gagnante : 2 points. Trouvez la formule gagnante grâce aux points obtenus, lors des trois jeux précédents.



= 3 points



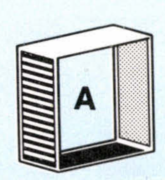
= 4 points

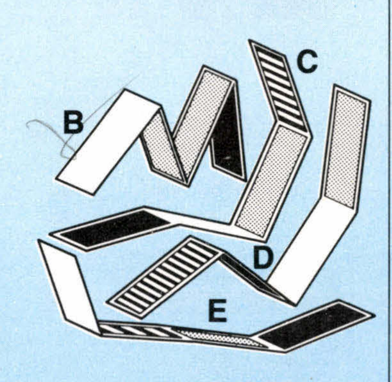


= 1 point

9

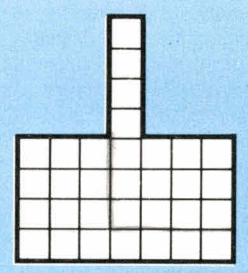
La figure A a été formée à l'aide d'une des bandelettes ci-dessous (B à E). Les dessins de celles-ci ne suivent aucune logique particulière, mais les sections noires sont toujours noires des deux côtés. Quelle est la bandelette utilisée ?





10

Divisez cette forme en deux parties égales et de même forme (renversement accepté) sans couper de petits carrés.



11

Transformez le mot GRIS en d'autres couleurs, en changeant une seule lettre à la fois et sans modifier l'ordre des lettres et de manière à former un mot à chaque fois. Combien de couleurs différentes pouvez-vous former avec pas plus de 4 mots intermédiaires à chaque fois ?

G R I S

12

Formez huit mots avec les syllabes suivantes. Chaque fragment ne servira à former qu'un seul mot.

TROU	MENT
DANCE	CONTRE
SAGE	REPAS
POIL	FINE
TIBLE	ENCE
INTE	COMPA
INTEN	PEAU
FACE	TIE

13

Un nombre intrus s'est glissé dans cette série. Lequel ?

4 7 16 19 22 28 31 40

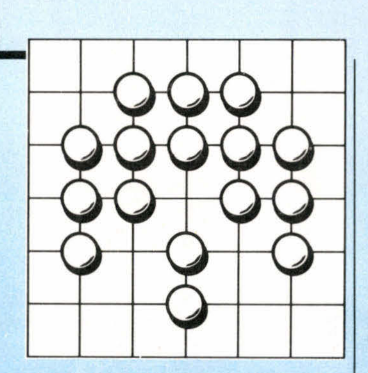
14

Dans quelles circonstances cette équation est-elle juste ?

XI + III = II + X

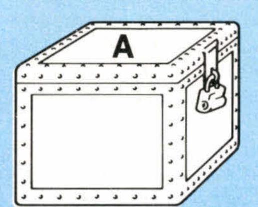
15

Voici un casse-tête d'origine japonaise. Il faut numéroter tous les ronds en observant les règles suivantes : on joue sur les intersections, on se déplace horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale ; on peut sauter par-dessus une ou plusieurs intersections vides et/ou un ou plusieurs ronds dont le nombre a déjà été inscrit, mais jamais par-dessus un rond vide ; on ne passe pas par-dessus un rond dans lequel on vient d'inscrire un nombre. Quels sont les coups de cette position ?

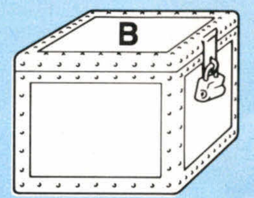


16

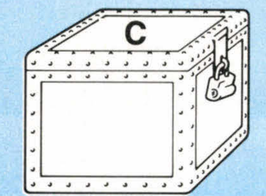
Trois de ces coffres contiennent une clef qui ouvre un des autres coffres et le dernier contient un trésor. Si on introduit la mauvaise clef dans un coffre, elle se bloque et tout espoir d'atteindre le trésor est perdu. Sachant que l'affirmation sous le coffre contenant le trésor est fausse, mais que les autres sont justes, pouvez-vous atteindre le trésor ? Combien de coffres devrez-vous ouvrir avant, et dans quel ordre ?



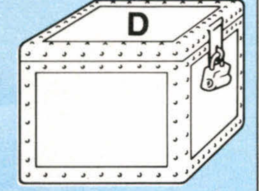
La clef à l'intérieur ouvre le coffre contenant le trésor.



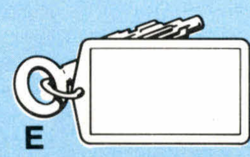
Il faut ouvrir ce coffre avant d'atteindre le trésor.



La clef à l'intérieur ouvre le coffre B.



La clef qui ouvre ce coffre se trouve dans le coffre B.



Cette clef ouvre le coffre situé entre celui qui contient le trésor et celui qui contient la clef pour ouvrir le coffre A.

17

Dans cette entreprise, tous les employés ont répondu au questionnaire : 25 d'entre eux ont dit aimer les échecs ; 32, les mots-croisés et 14, le tarot. 2 personnes ont dit qu'elles n'aimaient aucun de ces jeux. En examinant les réponses on a pu noter que 4 personnes aimaient les 3 jeux ; 7 personnes, les échecs et le tarot ; 12, les échecs et les mots-croisés, et 8, les mots-croisés et le tarot. Combien y a-t-il d'employés dans cette entreprise ?

18

Si Christian s'habille en taille 72, et Christine, 54 ; Léon, 16 et Léonie, 24 ; Augustin, 64 et Augustine, 60 ; André, 24 et Andréa, 27 ; et Henri, 24. En combien doit logiquement s'habiller Henriette ?

Solutions pages 114 et 115



ALEA JACTA EST

Ajax et Achille jouant aux « dés » (en fait un jeu de pions), scène classique de la Grèce antique peinte sur un lécythe à figures rouges. Attique, vers 500 av. J.C., Musée du Louvre.

Photo Musées Nationaux

Les Romains lançaient les dés... c'est bien connu ! Mais, avant eux, les Grecs ne s'en privaient pas. A quoi ? On ne le sait pas toujours. Mais déjà s'impose sur les bords de la Méditerranée l'ancêtre du backgammon.

LE MYSTÈRE GREC

On vous avait prévenus : notre enquête à travers l'histoire des jeux serait sans concessions. Et voilà, justement, que nous tombons sur un os de taille. La Grèce, en effet, malgré toute sa belle littérature, ses beaux vases et ses belles Vénus de Milo, n'a pas été fichue de nous laisser des jeux bien rangés, bien ordonnés et bien expliqués.

A notre grande honte, les jeux de réflexion des Grecs nous échappent complètement ou presque. Les objets (tabliers de jeux, dés, pions) ont été rarement retrouvés et les représentations sont plus que limitées. Quant aux textes (Homère, Sophocle, Euripide, Platon, etc.), ils sont très allusifs. Là-dessus un dénommé Pollux (non, pas celui de Castor, mais un grammairien qui vivait au IIe siècle de notre ère) a cru bon de présenter sa version des faits dans un dictionnaire intitulé *Onomasticon*. En réalité, ce brave Pollux n'a fait qu'embrouiller les choses, de sorte qu'aujourd'hui nous ne nous y retrouvons plus !

Quand on trie tout cela, il en ressort que les auteurs différencient deux sortes de jeux : ceux des dés, ou *kubeïa* (de *kubos*, dés qui a donné... « cube » en français), et ceux qui ne les utilisent pas, qu'ils appellent *petteïa*. Ce terme désigne en fait à la fois l'ensemble des jeux de pions sans hasard et un jeu particulier, prototype de cette famille.

• **Le jeu des « villes ».** Le mieux connu des jeux de réflexion grecs semble bien être celui nommé *petteïa* ou *poelis* (c'est-à-dire « villes »). Celui-ci utilise un « damier », dont les cases sont précisément des « villes ». Les pions sont nommés *kuôn* (« chien » tiens! voilà qui nous rappelle le *jeu des chiens et des chacals* des Egyptiens : J & S, n° 38) et ils sont de deux couleurs. On croit comprendre que chacun des deux joueurs a 30 pions, mais on n'arrive pas à savoir combien il y avait de cases. La capture se fait par encerclement des pions de l'adversaire, un peu comme au go, et peut-être comme dans le jeu romain des *latrunculi* (voir plus loin).

• **Les « lignes ».** Deux autres jeux sont évoqués par les auteurs, mais ils restent très obscurs malgré les tentatives de rattachement à telle ou telle forme moderne. De l'un on connaît au moins le nom : *diagrammismos*. On retrouve là la préposition *dia* (« à travers ») et un radical *grammè*, qui signifie « ligne » ou « point ». Est-ce un jeu de parcours

(donc, avec dés) ou de stratégie pure ? A-t-il des rapports avec le jeu qui suit ? Ici encore, le redoutable Pollux a tout mélangé...

Il est aussi question de « lignes » dans le jeu nommé aujourd'hui *pentè grammaï* (« cinq lignes »), dont nous ne connaissons pas le nom véritable. D'après Sophocle, chaque joueur aurait eu cinq pions à faire avancer sur un tablier de deux fois cinq lignes. Certains textes évoquent aussi une ligne centrale « sacrée » (*hiéragrammè*).

L'iconographie grecque est pauvre, mais un thème revient très souvent sur les vases entre 540 et 480 avant J.C. : celui d'Achille et Ajax jouant. Pour les uns, ils jouent aux dés, pour d'autres aux « dames »... Comme on le voit sur ce vase du musée du Louvre, les deux héros sont clairement penchés sur un tablier de jeu où ils placent des pions. Ajax, qui est à droite, a quatre « pions » devant lui et un cinquième en main. Achille, quant à lui, a étalé cinq pions.

Au vu des nombreuses autres représentations de cette scène, il apparaît que les deux joueurs manient aussi des dés. Dans ce qui passe pour l'« original », un vase signé Exékias, conservé au musée du Vatican, Achille annonce un 4 et Ajax un 3. Sur d'autres vases, on voit clairement dans la main d'un joueur ce qui ne peut être qu'un dé (à quatre ou à six faces). Le geste qu'il fait, ne peut prêter à confusion et d'autres inscriptions précisent : « je jette un 4 », « je jette un 2 ».

Mais, direz-vous, il doit bien rester des objets ? Les nombreuses fouilles faites en Grèce ont bien dû ramener des instruments de jeu ? Oui, mais ceux-ci se comptent sur les doigts des deux mains et n'ont été conservés que parce qu'ils sont en pierre. Moins d'une dizaine d'objets plutôt énigmatiques, trouvés principalement à Epidaure et à Délos, et qu'avec un peu de bonne volonté on peut prendre pour des tabliers de *pentè grammaï*...

Ce jeu « des cinq lignes » est-il le *diagrammismos* mentionné plus haut ? Est-ce bien un jeu de parcours du type trictrac, comme nous en avons vu tant en Egypte et en Assyrie ? A-t-il un lien avec celui que les Romains connaissent sous le nom de « douze lignes » (voir plus loin) ? Nous n'avons pas de réponses à ces questions. Une seule chose apparaît certaine : l'origine orientale (c'est-à-dire égyptienne ou assyrienne) de ces jeux grecs. Non seulement quelques auteurs le disent clairement (Platon, Aristote), mais le dé cubique, avec ses six faces et la somme, toujours égale à 7, qu'elles forment quand on les opposent, paraît venir de ces contrées : le modèle est déjà bien connu en Babylonie dès 3 000 ans avant J.C. (mais pas en Egypte, en revanche).

Les Romains n'étaient pas si fous

Les Romains jouaient-ils ? A en croire les archéologues et les « antiquistes » (c'est-à-dire les historiens spécialistes de l'Antiquité), les seuls *jeux* dignes de la Rome antique sont ceux... du cirque. Pourtant les jeux de hasard abondaient et un coup d'œil rapide au bon vieux Gaffiot (dictionnaire latin-français bien connu des étudiants en Lettres) montre combien le vocabulaire de la langue classique était riche pour désigner les instruments du jeu et les coups de hasard.

• **Les dés.** Deux sortes de dés étaient connus des Romains : le bon vieux dé cubique, appelé par eux *tessera*, et le dé à quatre faces, souvent parallélépipédique, mais le plus souvent sous sa forme primitive d'osselet et que l'on nommait *talus*. Les uns et les autres servaient soit à des jeux simples (« pair et impair » et autres « 421 » de l'époque), soit à des jeux de parcours où ils étaient associés à un tablier et à des pions. Méfiants — car très joueurs —, les Romains, à la suite des Grecs, semble-t-il — avaient mis au point une grande variété de cornets, plus ou moins savants, pour lancer les dés en évitant les tricheries : si le *fritillus* désigne un cornet classique, le *phimus* (grec *phimos*) a la forme d'un entonnoir dans lequel on jette le dé, le *pyrgus* (grec *purgos*), nommé aussi *furicula* (« petite tour »), a en effet l'aspect d'une tour creuse, avec de nombreuses arrêtes saillantes à l'intérieur (*gradi*).



Photo Dagli Orti

Instruments de jeu romains, trouvés à Alésia. On reconnaît ici des dés cubiques à six faces (tesserae), dont la forme n'a guère changé, un dé à quatre faces (talus) et des pions. Musée d'Alesia, Alise-Sainte-Reine.

• **Le duodecim scripta.** Mais le jeu le plus fréquemment rencontré, et celui sur lequel nous sommes le mieux renseignés, est celui des *duodecim scripta* (« douze lignes »), jeu de parcours nécessitant un tablier à trois rangées de 12 « lignes » (ou « flèches »), des pions (ou *calculi*, « cailloux ») et, bien sûr, des dés (trois, en l'occurrence). Ovide est un des auteurs à en parler le mieux, mais on a retrouvé de très nombreuses traces de ce jeu gravées dans la pierre. Le plus souvent, les « flèches » sont remplacées par des lettres qui forment un court texte avec des mots de six lettres :

I N V I D A   P V N C T A
I V B E N T   F E L I C E
L V D E R E   D O C T V M

(« de mauvais points obligent le joueur habile à bien jouer »)
ou, dans un genre encore moins aimable :

L E V A T E   D A L O C V
L V D E R E   N E S C I S
I D I O T A   R E C E D E

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

• Le *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines* de Daremberg et Saglio (Paris, 1877-1919 ; 9 vol.) possède d'assez bons articles (« lusoria tabula », « latrunculi », « tessera », « talus », dus à Georges Lafaye. Mais les vrais courageux s'attaqueront (Achtung !) au redoutable *Paulys Realencyclopädie der klassischen Alterumswissenschaft*, de Monsieur Wissowa (paru entre 1893 et 1972 en 68 vol !) et, notamment au très riche article « lusoria tabula », signé Hans Lamer (1927). Le Pr. R. G. Austin a publié d'utiles mises au point dans les années trente (« Roman board games », en 1934, « Greek board games », en 1940).

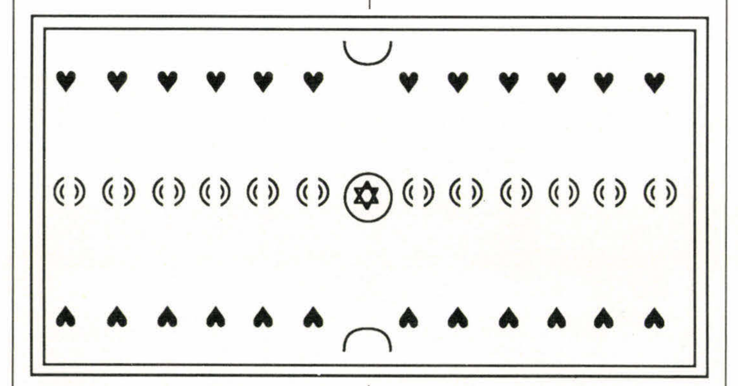


FIGURE 1 : tablier de Duodecim Scripta inspiré d'un objet trouvé en Angleterre et daté de 125 ap. J.C.

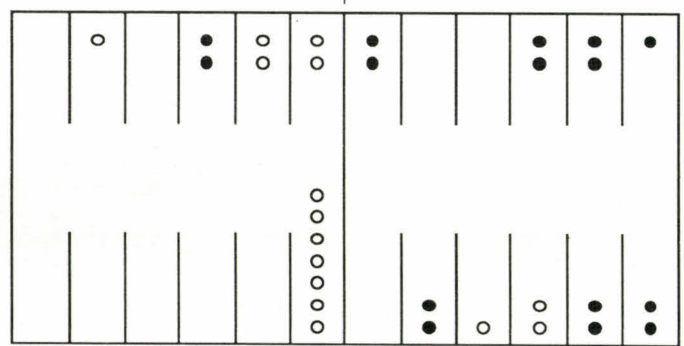


FIGURE 2 : position atteinte dans une partie disputée par l'empereur Zenon (475-481 ap. J.C.), telle qu'on peut la reconstituer d'après le poème d'Agathias de Myrine. Ce n'est pas encore le backgammon, mais le Tablè en est bien proche.

(« dehors ! fais place ! tu ne sais pas jouer ; va-t-en, idiot ! »)

Parfois, les lettres sont simplement remplacées par des points, des rosaces ou des marques quelconques. Mais la clé nous est fournie par une inscription trouvée à Ostie, qui paraît destinée à un débutant :

C C C C C C	B B B B B B
A A A A A A	A A A A A A
D D D D D D	E E E E E E

Les textes littéraires (Ovide, notamment) confirment pleinement le type du jeu : c'est bien un jeu de parcours, où les deux joueurs, munis de trois dés, déplacent leurs pions (15 ?) selon un circuit qui commence en A et s'achève en E. La stratégie de blocage, déjà connue des Egyptiens, est couramment pratiquée et on ne peut « sortir » ses pions que s'ils sont tous arrivés dans les 6 dernières flèches (lettre E). Un pion isolé sur une flèche, rendu ainsi vulnérable (le « blot » du backgammon), est appelé *vagus*, plusieurs pions groupés, et de ce fait protégés, sont des *ordinarii* et un pion coincé et ne pouvant se déplacer est dit *incitus*.

Mais une révolution devait intervenir vers le IIe ou le IIIe siècle de notre ère : on eut l'idée de supprimer le circuit central, de sorte que le *duodecim scripta* ne présentait plus que deux rangées de 12 flèches. Le jeu changea d'ailleurs de nom et prit celui de *tabula*. Grâce à quelques auteurs tardifs, on est bien renseigné sur cette nouvelle variante, qui semble s'être rapidement imposée, notamment dans l'Empire romain d'Orient (le futur empire byzantin). Saint Isidore de Séville, écrivant vers 600-620, décrit le jeu dans ses *Origines*, et un poète byzantin du nom d'Agathias nous livre une partie complète jouée par l'empereur Zénon (475-481). De celle-ci, reconstituée à la fin du siècle dernier, il devient évident que la *tabula* est l'ancêtre direct du trictrac/backgammon. Même disposition du tablier, même nombre de pions (15) par joueur, même stratégie, mêmes règles de « prise ». Mais ici, on joue avec trois dés, une caractéristique que nous retrouverons jusqu'à la Renaissance.

Ce nom *tabula* va, d'ailleurs, se transmettre tout au long du Moyen Age pour désigner, non plus le tablier, mais les pions eux-mêmes (ancien français *table*, et, de là, l'ensemble des jeux utilisant ce même matériel : les *tables*). Ce n'est qu'à partir de 1500, que des termes nationaux remplaceront les appellations héritées du latin : ici *trictrac*, là *backgammon, Puffspiel, sbaraglino*, etc.

• **Les latrunculi.** Les Romains étaient si adonnés au jeu que l'historien Suétone raconte que l'empereur Claude (41-54 après J.C.) avait toujours par devers lui un tablier de jeu (*alveus*). Il aurait même écrit un traité... que nous aimerions bien pouvoir lire...

Mais les jeux romains pouvaient aussi être de pure stratégie et les joueurs de « latroncules » (ce n'est pas une insulte !) avait toute l'estime de leurs contemporains. Au point qu'on a retrouvé un poème qui célèbre les exploits d'un dénommé Pison (le *Laus Pisonis*, ou « Éloge de Pison »), qui nous fournit d'utiles indications sur le jeu. Il en ressort que celui-ci se joue sur un « damier » d'un nombre indéterminé de cases — mais le plus courant semble être 8 × 8. Les pions sont ici nommés « soldats » (*latrones*, d'où le nom du jeu *latrunculi* ; *latro* donnera plus tard le français « larron »). Le mode de capture se fait en prenant en tenaille un pion adverse avec deux des siens. Malheureusement on ne sait pas comment se déplaçaient les pièces. Celles-ci semblent avoir été d'un même type, mais elles étaient différenciées par des couleurs pour ne pas confondre les camps.

La stratégie consistait à garder ses pièces regroupées, tout en s'efforçant de briser la défense adverse. Dans cette véritable bataille rangée, bien dans le style romain, un groupe de pions-soldats, aussi compact que possible, est appelé *mandra*. Arriver à briser la *mandra* de l'adversaire, c'est s'assurer la victoire. Le vainqueur est, bien sûr, celui qui a su conserver le plus de pièces et qui a réussi, soit à éliminer celles de son adversaire, soit à les bloquer.

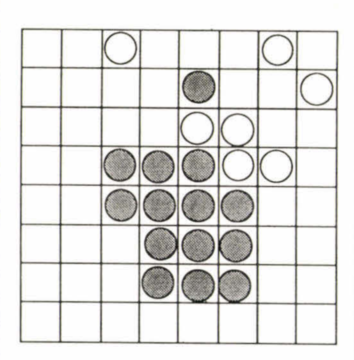


FIGURE 3 : la mandra (groupe compact de pions) des blancs a éclaté sous les assauts des « latrones » noirs, qui sont désormais en position de force.

Il existe certainement d'autres jeux romains. L'un d'entre eux a été repéré, à la fois chez le providentiel Ovide et dans des fouilles archéologiques à Timgad en Tunisie, où il était gravé dans la pierre : on y reconnaît, sous le nom de *parva tabella* (« petit tableau »), notre morpion. Nous verrons dans les chapitres suivants que la *parva tabella* aura au Moyen Age une belle postérité sous le nom de « mérelles » (ou « marelle »).

LE COIN DE L'EXPERT

Nos lecteurs ne se sont guère fait attendre : Joël Surcouf, de Laval, nous a fait parvenir un étonnant manuscrit, daté de 1742, exposant les règles d'un jeu de cartes, *le médiateur*. Nous reparlerons de ce jeu passionnant quand nous en viendrons au XVIIIe siècle.

Merci à Brigitte Taillez, documentaliste du Département des Antiquités Grecques et Romaines du Musée du Louvre pour son aide précieuse et diligente.

LE GASP SUITE...

Rappelons brièvement la règle. Le *Gasp* se joue sur un damier carré avec des pions bicolores. On place un pion par case, face noire (par exemple) visible. Puis, on choisit une case : on ne touche pas au pion situé sur cette case, mais ses huit voisins sont retournés ; ils changent donc de couleur. Le but est simple : modifier la couleur de tous les pions du damier.

Dans les diagrammes qui suivent, les croix signalent les cases où l'on "joue", c'est-à-dire les cases que l'on a choisies étant bien entendu que ce sont alors les pions voisins qui sont retournés. Vous remarquerez qu'il n'est pas indiqué l'ordre des coups. Vous n'avez pas dû mettre longtemps à vous rendre compte qu'il importait peu !

Vous avez trouvé toutes les solutions de ce casse-tête, depuis le 2 × 2, jusqu'au 22 × 22 ! Au-delà, ce n'est plus qu'une question de temps-machine. Certains d'entre vous, utilisant notamment un ordinateur *VAX*, ont résolu le 8×8 en 24 secondes ! Prodigieux. Mais encore fallait-il mettre le programme au point. C'est pourquoi, le premier lecteur qui a réussi le 8×8, l'a réalisé "à la main". Il s'agit de Alain de Saint-Etienne, de Gometz-la-Ville, près d'Orsay (91400), qui gagne donc un abonnement d'un an à J&S. Voici, non pas sa solution, mais *la* solution, puisqu'elle est unique :

1 *Le Gasp 8×8. Résolu en 32 coups !*

Les "Gaspiens" et les "Gaspiennes" (c'est vous qui avez créé le nom !) ont bien sûr balayé toutes les solutions du 4×4 et celle du 6×6 (nous avions d'ailleurs oublié une des versions en huit coups du *Gasp* 4×4 !).

2 *Le 4×4, résolu en 6, 8 et 10 coups.*

3 *Le 6×6, résolu en 16 coups.*

4 *Le 10×10 avait une solution unique en 60 coups.*

5 *Le 12×12, lui aussi unique, demande 84 coups.*

Si vous avez encore été nombreux à explorer le 10×10 et le 12×12, en revanche le 14×14 n'a pas suscité de vocation. Il est pourtant réalisable en 72 coups, et contrairement à ses petits frères, admet 4 096 solutions ! Passons à la théorie et aux développements... gaspiens.

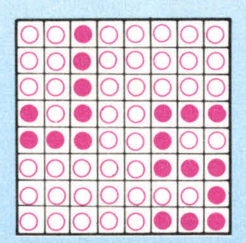
Une case quelconque contenant un pion côté blanc visible a huit cases voisines. Si l'une quelconque d'entre elles est jouée, le pion sera retourné. Si une autre de ces cases est jouée, le pion sera à nouveau retourné et reprendra de ce fait sa couleur initiale. Si l'on donne la valeur 1 aux cases voisines jouées, on peut dire que pour qu'un pion change de couleur, il faut et il suffit qu'il soit entouré d'un nombre impair de cases de valeur 1. Un pion entouré d'un nombre nul ou pair de cases de valeur 1 conservera sa couleur initiale.

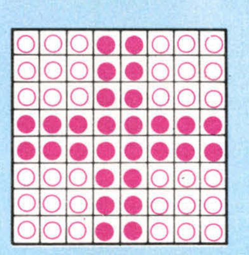
Le *Gasp* est donc un problème de configuration des coups joués. Il suffit de jouer un ensemble de coups de telle manière que chacun d'eux ait un nombre impair de voisins. L'ordre des coups n'intervient pas. Vous pouvez vérifier sur chaque diagramme que les coups joués ont bel et bien un nombre de voisins impairs. Cela se vérifie du plus grand connu jusqu'au plus petit, le 2×2 ! (Vous l'avez essayé ?)

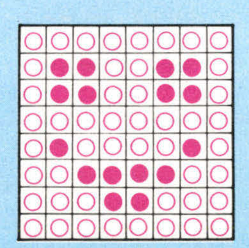


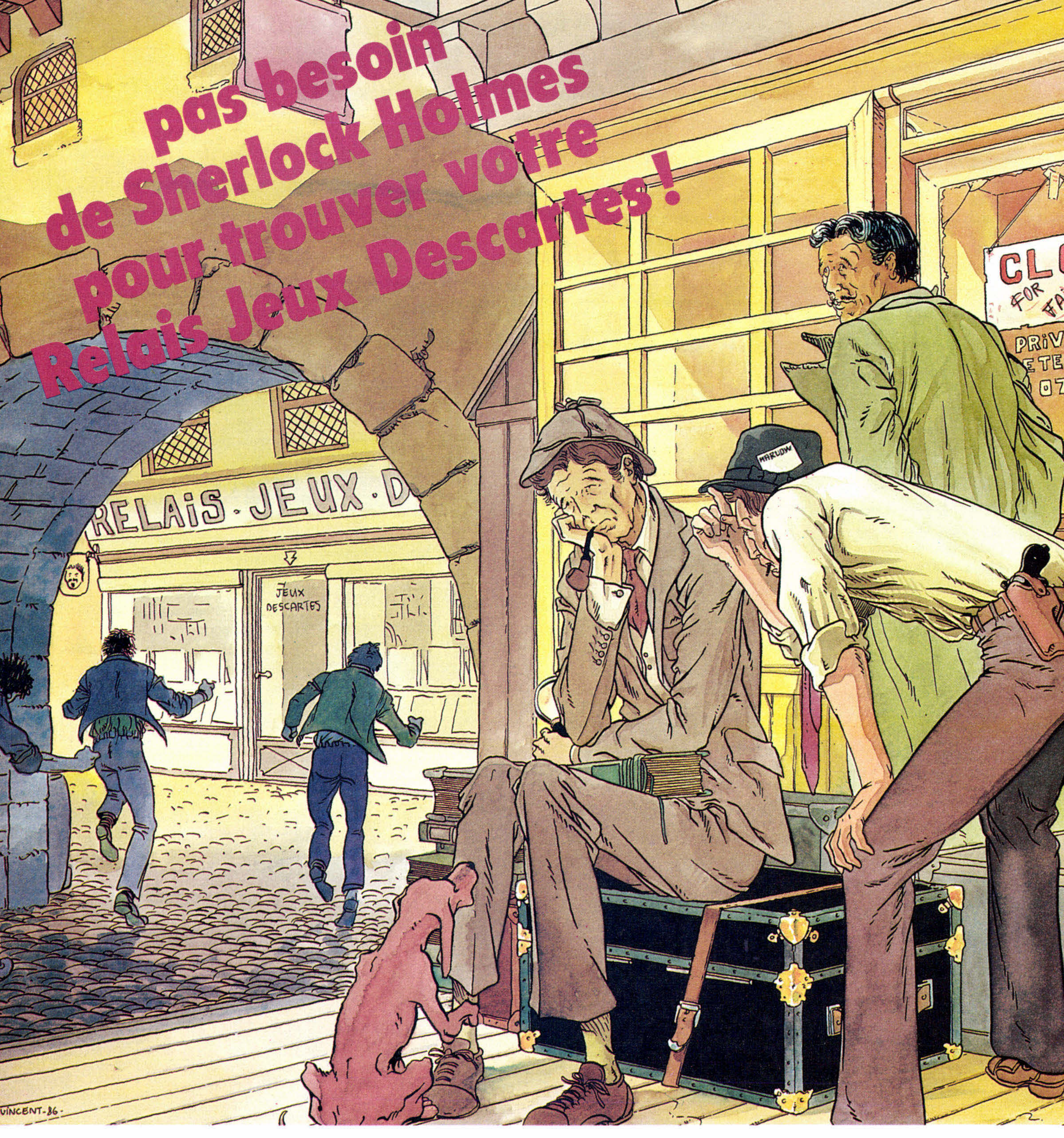
Nous ne pouvons entrer ici plus à fond dans le détail de la création de la première rangée de coups d'où découlent tous les autres. Mais, nous soumettons à votre sagacité une extension du *Gasp*. Au lieu de retourner tous les pions, il faut maintenant retourner certains d'entre eux seulement de manière à aboutir aux diagrammes ci-dessous. Au départ, tous les pions sont placés faces blanches visibles.

Le premier qui nous fera parvenir les coups permettant de réaliser les trois figures présentées gagnera un abonnement d'un an à *J&S*. A bientôt !



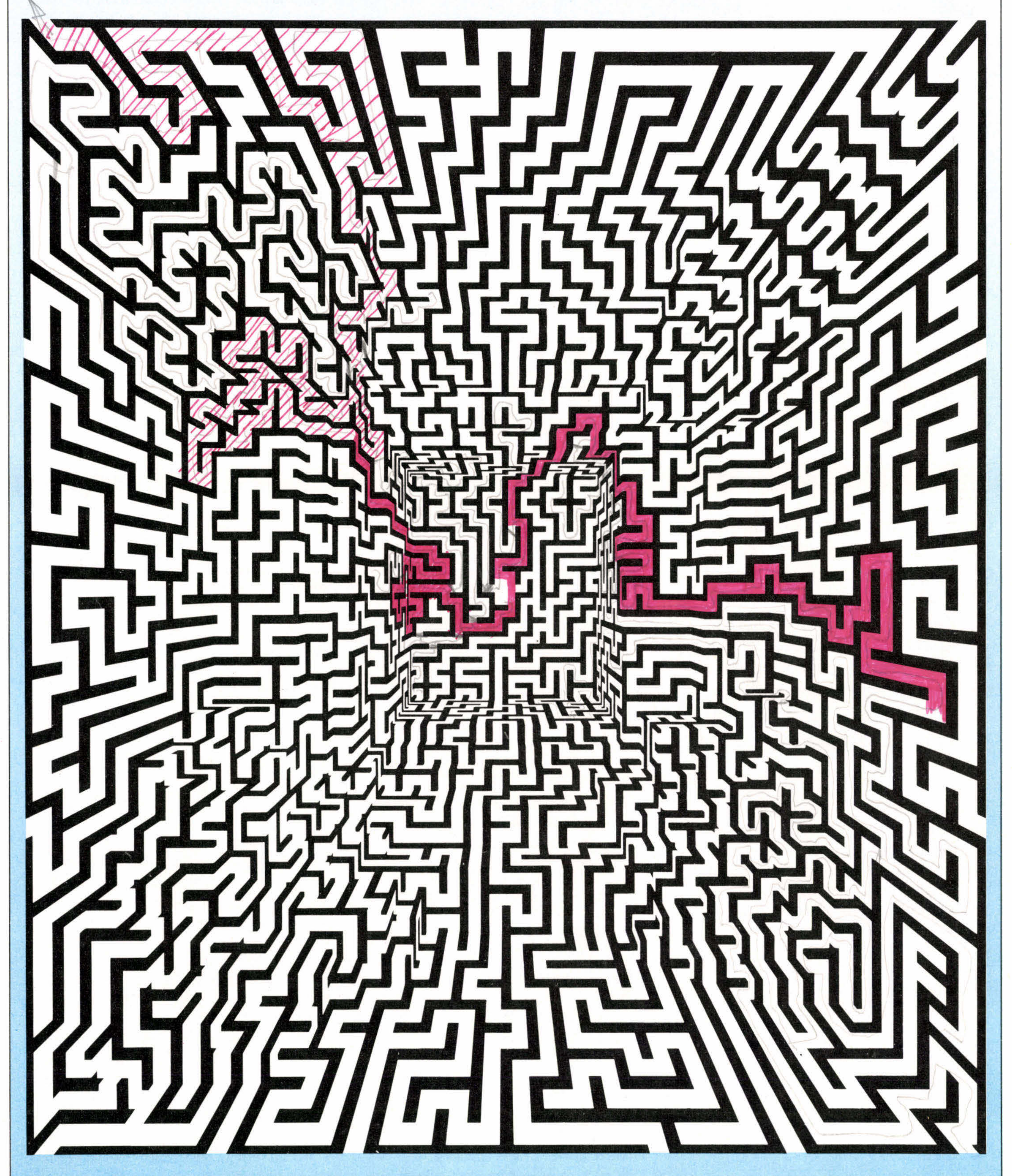






LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. : 45.95.47.25 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.52.78 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Lafitte Tél. : 59.59.03.86 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : 85.38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.34.25.76. - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36.



PROFONDEURS

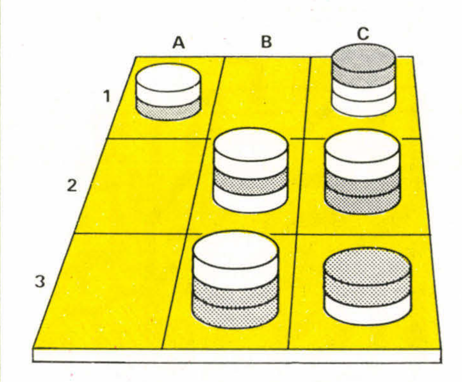
Vous êtes tout au fond, au centre de ces profondeurs. Il faut vous en sortir par l'une des dix sorties du pourtour. En suivant les chemins blancs. Deux chemins différents mènent à bon port.

Trouvez-les... Gardez-les bien soigneusement...

Solution (et suite !) dans le prochain numéro.

EMPILEZ... ET REMPILEZ !

orthogonalement. Un pion est libre s'il occupe seul une case, ou s'il est situé sur le sommet d'une pile. Les pions inférieurs d'une pile sont considérés comme bloqués jusqu'à ce que les pions du dessus aient été déplacés. Il est toujours interdit de constituer une pile de plus de trois pions. Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour.



Dans cette position, c'est à Noir de jouer. Il ne peut jouer que C1-B1 (son autre pion libre en C3 est bloqué). Blanc joue ensuite C2-C1 et gagne.

Il y a les pièces qui se posent, celles qui se déplacent, celles qui se prennent, celles qui se cachent... Et, il y a celles qui s'empilent. En voici trois exemples fort différents. Pour vous faire jouer, bien sûr, mais aussi pour ouvrir la voie à votre imagination de créateur de jeu.

La légende veut que, lorsqu'il put enfin tourner, le premier programme d'ordinateur pour jouer aux échecs produisit un résultat littéralement surréaliste. Les auteurs avaient simplement oublié de lui interdire de placer plusieurs pièces sur la même case ! Oubli fautif certes, mais facilement explicable. A qui viendrait l'idée d'empiler des pièces d'échecs ? Dans de nombreux jeux, pourtant, cette manœuvre intervient. Aux dames ? Non, pas vraiment. Car si l'on superpose deux pions pour faire une dame, il est bien évident qu'il ne s'agit là que d'un moyen pratique de distinguer deux pièces aux caractéristiques différentes. L'empilage en lui-même n'intervient absolument pas dans le mécanisme du jeu.
Il existe en revanche de nombreux jeux d'empilage. Le principe peut d'ailleurs prendre des formes très variées.
Cette variété vient d'abord des pièces que l'on superpose. Ce sont le plus souvent des pions ou des pièces plates (*Lasca, Focus, Tours, Foxy...*) mais on trouve aussi des cubes (*Ascension*) ou des volumes plus complexes (*Kontact, Chapeaux*). Ce peut enfin être des cartes, sous forme de paquets, comme dans certains jeux proches de la *Scopa*.
Selon l'objectif du jeu, l'empilage peut être un moyen de bloquer les pièces du dessous (jeux d'élimination), d'en déplacer plusieurs à la fois, voire d'opérer des déplacements plus importants (*Stragone*). Il peut plus simplement être nécessaire à la réalisation de la figure gagnante (*Kontact, Quantum, Colonnes de trois*).
Malgré cette variété, nous sommes persuadés que le principe de l'empilage est loin d'être épuisé et qu'il lui reste d'innombrables applications potentielles. Avis aux inventeurs !
En attendant, regardons quelques exemples.
Tout d'abord un petit jeu d'alignement. Ici, l'empilage ne sert qu'à immobiliser les pièces recouvertes.

COLONNES DE TROIS

Joueurs : 2
Matériel :
- un damier de 3 × 3 cases
- 8 pions blancs, 8 pions noirs

Position de départ : le damier est vide.
Marche du jeu : la partie comprend deux phases : durant la première, les joueurs posent leurs pions sur le damier ; pendant la seconde, ils les déplacent.
- **Première phase :** chaque joueur à son tour pose un de ses pions sur une case vide ou sur un ou deux pions occupant déjà une case. Une pile peut comprendre des pions de couleurs différentes, mais il ne peut y avoir plus de trois pions dans une pile, donc sur une case.
- **Seconde phase :** chaque joueur déplace à son tour un de ses pions libres sur une case adjacente

Dans ce jeu à présent, les piles participent à la fois aux déplacements et aux prises. Car le but n'est autre que l'élimination des pièces adverses.

TOURS

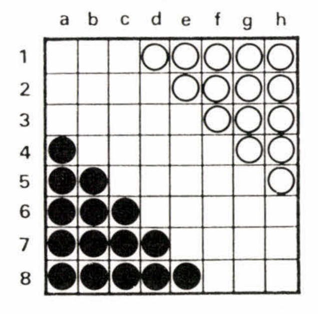
Joueurs : 2
Matériel :
- un damier de 8 × 8 cases,
- 15 pions blancs et 15 pions noirs.

But du jeu : prendre ou immobiliser les pions adverses.
Position de départ : voir figure 1.
Marche du jeu : les joueurs jouent à tour de rôle. Pendant leur tour, ils constituent d'abord une « tour », puis « écroulent » celle-ci. Les pièces ennemies atteintes par l'écroulement sont prises.
- **Tour :** une Tour est une pile de pions formée par l'addition d'au moins deux pièces contiguës en ligne droite (diagonale, verticale, horizontale). Une pièce isolée ne peut donc jouer.

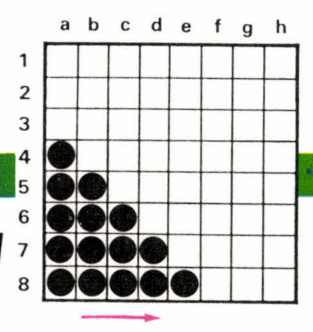
L'écroulement de la Tour s'effectue dans n'importe quelle direction par étalement des pions en ligne droite en partant de la base ; le pion de base de la Tour ne bouge donc pas.
- **Prise :** toute pièce ennemie atteinte par l'écroulement est prise.
- **Muret :** l'écroulement d'une Tour d'un joueur sur ses propres pions a pour conséquence la formation d'un ou plusieurs murets, c'est-à-dire des piles de deux pions du même joueur. Seule la pièce du dessus est en état de participer à l'action : bouger — pour participer à la constitution d'une Tour — ou être prise. La pièce du dessous est immobilisée et ne peut être prise,

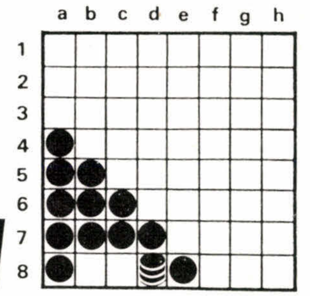
tant qu'elle n'est pas « libérée » par le déplacement ou la prise de la pièce du dessus.

Fin de la partie : le vainqueur est celui qui parvient à construire une pile de trois pions à sa couleur. Il peut y avoir partie nulle lorsque les joueurs reviennent régulièrement aux mêmes positions.

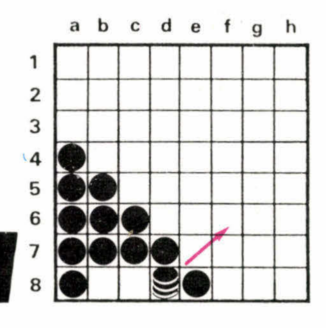


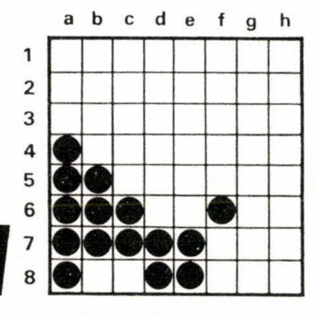
Position de départ





Constitution d'une Tour





Écroulement

Gain : le joueur dont tous les pions sont pris ou isolés a perdu.

Pas de rubrique Cartomanie dans ce numéro ! Alors, voici un jeu de cartes, où il faudra encore empiler. Et c'est évidemment la valeur des paquets qui fera la décision.

PAQUETS

Joueurs : 2 à 4.

Matériel :

• un jeu de 52 cartes pour 2 joueurs, ou deux jeux pour 3 ou 4 joueurs.

Distribution : le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur et place 3 cartes sur la table face visible. Le reste constitue un talon.

Marche du jeu : chaque joueur à son tour :

• tire une carte du talon et la montre aux autres joueurs. Si cette carte est d'une couleur différente de celles qui sont sur la table, il la pose à côté de celles-ci et son tour de jeu s'arrête là. Sinon, il l'ajoute à sa main ; il peut arrêter ici son tour, ou continuer ;

• forme un paquet, en utilisant une ou plusieurs cartes de même couleur de sa main et une carte de la table de la même couleur. La ou les cartes de la main doivent avoir une valeur totale plus grande que celle de la table. Le paquet de cartes ainsi formé est placé par le joueur devant lui, visible, à côté des autres paquets éventuels déjà formés. Les paquets formés par un joueur au cours du jeu sont toujours gardés séparés, même s'ils sont de la même couleur.

Un joueur ne peut former qu'un seul paquet par tour de jeu avec une carte de la table. S'il a formé un paquet, il peut cependant continuer :

• vole des paquets aux autres joueurs. La méthode est la même que pour les cartes de la table. Le joueur doit jouer une ou des cartes de sa main, de même couleur qu'un paquet d'un adversaire et de valeur supérieure. Il prend alors l'ensemble des cartes pour former un nouveau paquet qu'il place devant lui. Si son adversaire a plusieurs paquets de la même couleur, le joueur peut en prendre plusieurs en un seul coup si les cartes de sa main sont supérieures en valeur à la somme des valeurs des paquets qu'il veut prendre. Il forme alors avec le tout un seul nouveau paquet.

Lors d'un tour de jeu, un joueur est limité à un seul paquet formé par couleur. Il ne peut donc pas voler de paquet de même couleur que celui qu'il a formé avec une carte de la table. Mais, il peut voler des paquets de plusieurs couleurs à un même adversaire.

Puis, en prenant chaque couleur séparément, les joueurs écartent autant de paquets de cette couleur que celui ou ceux qui en ont le moins (qui donc n'en auront plus dans cette couleur).

• Valeur des cartes et des paquets : les valeurs des cartes sont les suivantes :

As : 20 pts ; figures : 10 pts ; autres cartes : valeur indiquée (10 à 2).

Cependant, certaines combinaisons de deux cartes de la même couleur ont une valeur particulière :

5 et 5 = 55 pts ; 5 et 4 = 54 pts ; 5 et 3 = 53 pts ; 5 et 2 = 52 pts.

4 et 4 = 44 pts ; 4 et 3 = 43 pts ; 4 et 2 = 42 pts ; 3 et 3 = 33 pts.

3 et 2 = 32 pts ; 2 et 2 = 22 pts.

Ces valeurs ne sont valables que pour les cartes issues de la main d'un joueur. Une fois mises dans un paquet les cartes reprennent leur valeur normale.

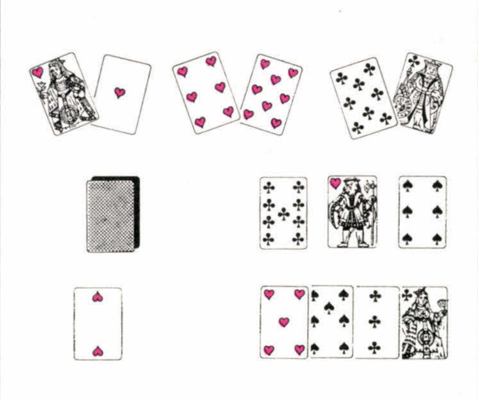
• Table pleine : lorsqu'il y a sur la table au moins une carte de chaque couleur, le joueur dont c'est le tour, ne montre pas la carte qu'il a tirée du talon. Mais il est obligé de former un paquet. S'il ne le peut pas avec les cartes qu'il a en main, il doit les montrer aux autres joueurs pour preuve.

Fin de la partie : la partie s'arrête lorsque le talon est achevé. Les cartes que les joueurs ont en main sont écartées et ne comptent pas pour le gain.

Enfin, chaque joueur évalue son score avec les valeurs des cartes des paquets qui lui restent. Pour simplifier, on peut compter de la façon suivante :

As = 20 pts ; figures, 10, 9, 8 = 10 pts ; 7, 6, 5, 4, 3, 2 = 5 pts.

Équipes : il est possible de jouer en 2 équipes de 2 joueurs. Chacun joue alors séparément selon les mêmes règles qu'au jeu individuel (un joueur peut en particulier voler des paquets à son partenaire) ; mais les paquets des partenaires sont mis en commun au moment du calcul du gain, avant de procéder à l'écart des paquets.



Sud vient de tirer le 2 de ♥. Il l'ajoute à sa main et peut, par exemple former un paquet à ♣ avec le 7 de sa main et le 6 de la table ; puis voler à Nord ses deux paquets à ♥, grâce à la combinaison 5 + 2 = 52.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-quatre mots cachés ? On peut, ici, conjuguer.

- E N S E U R
L A - I E S
R E - S
C O R - E S
- O U R D E
D O L M - N
M A N G - E
- A I L L E T
- A L U S
M A - R E
- O R S

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

FOC
RIS

BOY
LAD

ETE
GEL

GARS
TYPE

MOIRE
LAINE

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de quatre lettres parmi les plus difficiles. Quatre lettres, cela semble facile a priori ; essayez cependant de les trouver tous... (On ne conjugue pas).

CAR + M=
MOI + G=
PIU + S=
LOT + A=
MAI + M=
ROT + A=
DOL + I =
RUE + F=
LES + F=
SEC + R=

LES ANAGRAMMES CROISÉES

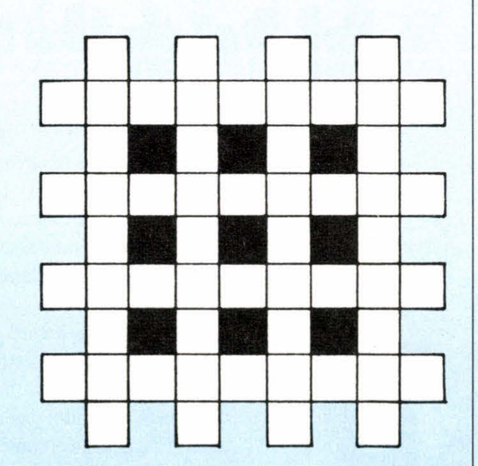
Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons).

Horizontal :

1. E E F I O R R S T (3)
2. A E E I P S S S T (3)
3. A E I I I L M R T
4. A C E E E I L M S

Vertical :

1. A D E I M N O R S (2)
2. A D E I I R S S S
3. A A C E I N R T T
4. E E I N N O R S T





LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, TOC, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord I, puis R, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	T	O	C						
I									
R									
S									
O									
N									
E									

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E E G I R R T :
Le .... différemment un voilier plus grand

A D E F I R S :
Le coiffeur .... le ....

E E E I M R R P :
La .... révolte a été ....

E E E F I N R S :
Ces boulimiques doivent être .... dans leur ....

D E E F N O R U :
L'ouvrier-métallurgiste a .... la pièce ....

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, ORTEILS (LOTIERS ou TOLIERS) scrabble sur les lettres de CABINET, et CADMIES (ou DECIMAS) sur les lettres de RHYTINE...
Les * signalent le nombre de solutions possibles.

ORTEILS + C =
ORTEILS + A =
ORTEILS + B = (**)
ORTEILS + I =
ORTEILS + N = (**)
ORTEILS + E = (***)
ORTEILS + T =
CADMIES + R =
CADMIES + H =
CADMIES + Y =
CADMIES + T =
CADMIES + I =
CADMIES + N =
CADMIES + E =

COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, H, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées). Saurez-vous trouver les nouveaux mots ?

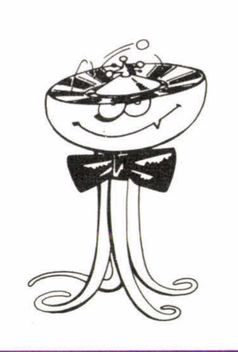
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	U	T						
	S	O	L	E					
H	O	E	I	L	S				
	S	E	N	T	E	S			
	R	A	P	I	N	E	S		
	T	O	T	A	L	I	S	E	

Solutions page 115

LES NECESSITES DU HASARD

THEORIE DES JEUX

Coucou, revoilà une rubrique pour nos petits matheux ! Mais n'ayez pas peur. D'abord parce qu'elle ne parlera que de jeux... ce qui devrait tous vous intéresser. Ensuite, parce qu'elle n'exige tout de même pas de sortir de Polytechnique !
Et si vous séchez quelque part, elle est prête à accueillir vos problèmes... et (nous l'espérons) les résoudre !



Les règles de décision qui sont l'objet propre de la théorie des jeux ont d'abord été recherchées pour régler la conduite des joueurs dans les jeux de hasard. C'est la raison pour laquelle nous commencerons par traiter de tels jeux, dans le cas le plus simple, celui où les intérêts de joueurs sont strictement opposés. La "banque" si elle existe est évidemment considérée comme un joueur.

Tout d'abord, regardons le premier exemple historique. Essayez de répondre à la question posée immédiatement, "à l'intuition". Puis tentez de résoudre par le calcul le problème. Enfin, vérifiez votre solution page 115.

Antoine Gombaud, Chevalier de Méré, imagina le jeu suivant: le banquier confie une paire de dés à un joueur, et lui demande d'effectuer n lancers. Si à l'issue de ces lancers, il n'obtient jamais de double 6, le joueur aura gagné. En revanche, si l'un des lancers se solde par un double 6, c'est le banquier qui remporte la partie. Avant de mettre ce jeu en pratique, une « décision » s'imposait: fixer le nombre n de lancers. Il va de soi que chaque lancer supplémentaire avantage la banque.

Mais quelle est la valeur minimum de n pour que le banquier soit favorisé ?

Contrairement à vous, certainement (?), le Chevalier fut incapable de répondre à cette question. Il s'en alla donc consulter son ami Blaise Pascal qui inventa pour la circonstance le calcul des probabilités. La théorie des jeux venait de naître, avec, pour ce premier problème de décision, son outil privilégié: la théorie des probabilités.

Dans les jeux de hasard pur, l'initiative humaine est restreinte. La décision à prendre est souvent une décision élémentaire: jouer ou ne pas jouer. Elle peut aussi consister à fixer le montant de la mise. Une fois la partie engagée, le joueur n'a souvent plus aucun rôle, sauf à se livrer à des incantations mystiques. Pourtant, un cas doit être envisagé: celui où la partie, ayant commencé à se dérouler dans les conditions fixées par la règle, se trouve interrompue pour une raison de force majeure, avant le terme prévu.

On pourrait convenir qu'alors chaque joueur reprendra sa mise, mais ce serait faire table rase du jeu qui, sans avoir été mené à son terme, a cependant eu lieu, favorisant plus ou moins chacun des deux joueurs. Il faut donc chercher une méthode plus équitable de partage. C'est encore Pascal qui imagina la "règle des partis" (partages), applicable à de telles situations.

Prenons un exemple :

Dans un casino clandestin, Pierre et Paul misent chacun 6F. Le banquier lance successivement 2 dés. Si le total est 7, 6F vont à la banque, et 3F à chaque joueur; si le total est inférieur à 7, c'est Paul qui remporte les 12F; si le total est supérieur à 7, c'est Pierre qui les remporte.

Le lancer du premier dé donne un 2. Un guetteur prévient alors de l'arrivée de la police des jeux, et la partie doit être interrompue. Comment partager les 12F entre les joueurs et la banque ?

Il est clair que si chacun reprenait sa mise, Paul et le banquier se sentiraient lésés.

Pascal observe l'enchaînement possible des coups. La situation d'arbitrage peut être suivie de 3 cas :

Premier lancer
Deuxième lancer de dé
1er cas :
= 1-2-3-4
Paul gagne 12 F
Probabilité 4/6
2e cas :
= 5
Banque gagne 6 F
Paul gagne 3 F
Pierre gagne 3 F
Probabilité 1/6
3e cas :
= 6
Pierre gagne 12 F
Probabilité 1/6

Pascal propose le calcul suivant :

- Paul a 4 chances sur 6 de gagner 12 F
et 1 chance sur 6 de gagner 3 F
- Il recevra : 12F×4/6 + 3F×1/6= 8,50 F
- Pierre a 1 chance sur 6 de gagner 12 F
et 1 chance sur 6 de gagner 3 F
- Il recevra : 12F×1/6 + 3F×1/6= 2,50 F
- Le banquier a 1 chance sur 6 de gagner 6 F
Il recevra : 6F × 1/6 = 1 F

Vous remarquez que le total est bien égal aux 12F en jeu. Cette "règle des partis" donne exactement ce que les probabilistes ont appelé plus tard l'"espérance mathématique de gain" de chaque joueur.

Il est possible d'appliquer la méthode de Pascal pour remonter jusqu'au début de la partie, et attacher ainsi un règlement à la situation initiale elle-même.

En d'autres termes, le seul fait d'avoir accepté de participer à un jeu vous met dans une position avantageuse, désavantageuse, ou équitable, vis-à-vis de vos adversaires. Ainsi, dès le moment où vous avez décidé de jouer 37 F à la roulette,

vous n'êtes plus à égalité avec la banque, et un compromis théorique pourrait consister à ce que vous vous absteniez de miser et quittiez immédiatement le casino en laissant 1 F à la banque et ne récupérant que 36 F !

Ce calcul d'espérance initiale peut vous conduire à plus de circonspection vis-à-vis des jeux de hasard organisés, où bien sûr, compte tenu de votre mise initiale, votre espérance n'est jamais positive. A moins de trouver un "banquier" philanthrope !

A vrai dire, la décision à prendre - jouer ou ne pas jouer- ne dépend pas de la seule information donnée par la règle des partis. Sans insister sur le fait que l'espérance mathématique d'une "variable aléatoire" ne la définit pas entièrement, il faut souligner la difficulté que présente, en pratique, l'arbitrage entre un versement certain, et l'espérance mathématique offerte en contre-partie. Il est permis, et même souvent recommandé, de refuser un jeu équitable, ou même avantageux, s'il présente de trop grands "risques", par exemple si l'une des situations finales, peu probable, mais possible, entraîne une perte énorme équivalente à la ruine.

Inversement, il est permis d'accepter un jeu théoriquement désavantageux où l'on risque tout au plus de perdre un enjeu minime, mais où on l'on peut espérer, avec une très faible probabilité, gagner une somme considérable. Le Loto l'a bien compris avec la formule "choc" : **"c'est facile, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros !"**.



Croyez-vous que le Loto serait sérieusement concurrencé par un jeu, pourtant beaucoup plus honnête, où l'on aurait 9 chances sur 10 de gagner 110 F pour une mise de 100 F ?

Le rôle des facteurs psychologiques est primordial dans de tels cas: goût du risque ou prudence, attrait plus ou moins fort du gain éventuel, sensibilité plus ou moins grande à telle ou telle publicité; autant d'éléments qui interviendront dans la décision du joueur au point qu'il négligera souvent tout calcul d'espérance.

D'ailleurs, il n'est pas dit que l'espérance doive se mesurer en francs. D'où l'introduction de la notion d'"échelle d'utilité". Les préférences des joueurs sont traduites par des indicateurs numériques (indicateurs d'utilité linéaire) dont les valeurs sont calculées comme des espérances mathématiques par des opérations de moyenne en probabilité.

Dans les jeux dont les résultats sont monétaires, les valeurs des indicateurs d'utilité sont définies en fonction des gains mais ne sont pas nécessairement égales à ces gains; Daniel Bernoulli propose en 1730, à titre d'exemple, une fonction logarithmique. La théorie de l'utilité linéaire, développée dans les années 50 par Von Neumann et Morgenstern, s'applique à des cas très généraux, comme nous le verrons plus tard.

Le "paradoxe" de St Petersbourg, mis en évidence par Bernoulli, illustre bien les limites de la notion d'espérance mathématique.

Le banquier joue à pile ou face avec un joueur qui a préalablement misé une somme m.

Au premier coup, si la banque gagne, la partie est terminée, et la somme m reste acquise au banquier. En revanche, si le joueur gagne, le banquier lui remet 2 F, et la partie continue. Au deuxième coup, si la banque gagne, fin. Si le joueur gagne, le banquier lui remet 4 F, et la partie se poursuit. Au troisième coup, c'est 8 F que le joueur risque de recevoir, s'il gagne, au quatrième 16 F, au cinquième 32 F, etc.

Quelle doit être la mise m pour que la partie soit équitable ?

Calculons l'espérance de gain du joueur. La perte s'élève à m francs. Le gain se calcule de la façon suivante :

2 F au premier coup (proba. = 1/2), soit 1 F

4 F au deuxième coup (proba. = 1/4), soit 1F,...

2^n F au $n^{ième}$ coup (proba. = $1/2^n$), soit 1F, etc

L'espérance de gain est donc infinie ! La somme m devrait être infinie pour que le jeu soit équitable ! Quel résultat curieux !

Accepteriez-vous la place du joueur



si la somme à miser était tout ce que vous possédiez ? Pourtant comme votre fortune n'est pas infinie (on le regrette pour vous !), le jeu vous serait alors favorable !

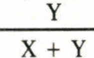
Réfléchissez et essayez de montrer qu'en pratique il y a une faiblesse dans ce raisonnement rigoureux sur le plan théorique ? Si vous séchez, rendez-vous page 115.

LE PROBLÈME DE LA RUINE

Le paradoxe de St Pétersbourg introduit un problème qui se pose très naturellement dans la théorie de la décision en présence d'aléa : il s'agit de calculer -ou au moins de borner supérieurement- la probabilité qu'un joueur soit ruiné au cours d'une suite de parties d'un jeu de hasard donné. Ce peut être un jeu entre particuliers, un jeu de casino, mais aussi des situations qui utilisent un tel modèle, comme celles relevant de l'assurance ou de la gestion de stock où le risque de "défaillance", faillite ou rupture de stock, joue un rôle essentiel. Prenons un nouvel exemple :

Pierre et Paul jouent à pile ou face. Sur chaque coup, ils mettent 100 F en jeu. Passionnés par leur partie, ils y passeront certainement toute la nuit (au moins !), sauf si l'un des deux n'a plus d'argent à miser, auquel cas la partie s'arrête. Au départ, Pierre dispose de 1 000 F, Paul de 9 000 F. Le lendemain, vous rencontrez l'un des deux qui vous dit: "j'ai été ruiné, hier soir!" Quelle est la probabilité qu'il s'agisse de Paul? Si vous n'avez pas trouvé 1/10, rendez vous dans les solutions page 115.

D'une manière plus générale, la probabilité de voir se ruiner le joueur qui possède X unités de mise contre le joueur qui en possède Y est dans un jeu équitable à 2 joueurs :



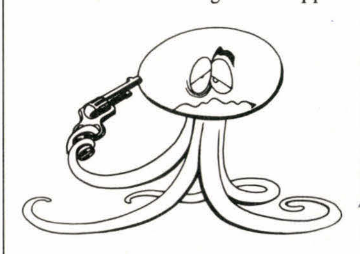
$$\frac{Y}{X + Y}$$

Imaginez alors ce qui se passe pour vous dans un casino, quand on sait que vous jouez contre la banque qui possède une fortune quasi illimitée! Votre meilleure stratégie pour vous en sortir consiste alors à borner artificiellement la fortune du casino, en décidant de vous retirer dès que vous aurez gagné une certaine somme, fixée à l'avance.

En considérant alors que, le casino étant ruiné (!!), il ne peut plus jouer. Si ainsi, vous accordez à la banque, une fortune initiale égale à la vôtre, vous vous arrêterez dès que vous aurez gagné (donc qu'elle aura perdu) une somme égale à vos réserves initiales. Vous ramenez ainsi votre probabilité de ruine à 1/2. La même que celle de la banque !

Mais quel flambeur serait capable d'une telle décision ? Quant aux joueurs "rationnels", rappelons-leur tout de même que ce raisonnement théorique s'applique aux jeux équitables... que les casinos ne pratiquent pas! Et que le diabolique zéro de la roulette, ni rouge ni noir, ni pair ni impair, qui ne passe ni ne manque fera toujours pencher la balance du même côté.

Le problème général de la ruine des joueurs est naturellement beaucoup plus complexe que celui qui vient d'être considéré ici, et son étude nécessiterait de longs développements.



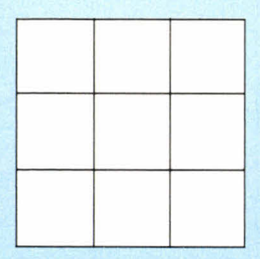
Nous en reparlerons donc. Mais pas dans le prochain numéro puisque le deuxième article de cette série sera consacrée aux duels à information complète où le hasard n'intervient pas. En attendant, nous souhaitons, au-delà de cette série d'articles, nous faire le relais de tous les problèmes de jeux mathématiques qui vous préoccupent, et nous vous invitons à nous écrire pour en faire part à nous et à tous les lecteurs !

* *Jean Bouzitat, ancien élève de l'Ecole Normale Supérieure, a assuré pendant 17 ans (1959-1976) le cours de Théorie des Jeux à la Faculté des Sciences de Paris, et à l'Institut de Statistiques.*

LES CASES VIDES

Voici quatre petits casse-tête numériques où il vous suffira de remplir des cases. Avec des chiffres... mais pas n'importe lesquels !





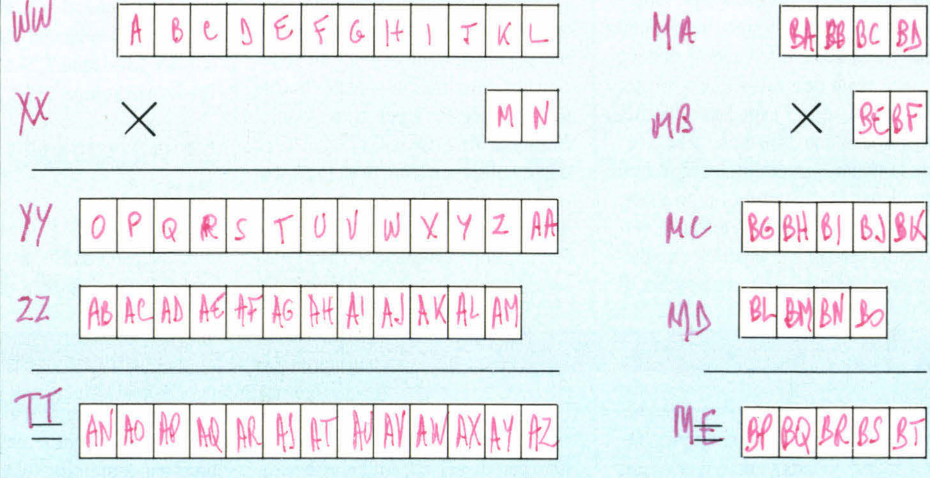
Remplissez cette grille « magique » au moyen des neuf chiffres de 1 à 9, chacun d'eux utilisé une fois de manière que :

- le nombre horizontal du milieu soit la somme des deux autres nombres horizontaux de la grille ;
- et que le nombre vertical du milieu soit la somme des deux autres nombres verticaux de la grille.

Ici, une seule solution, avec son symétrique bien sûr.

Solutions page 116

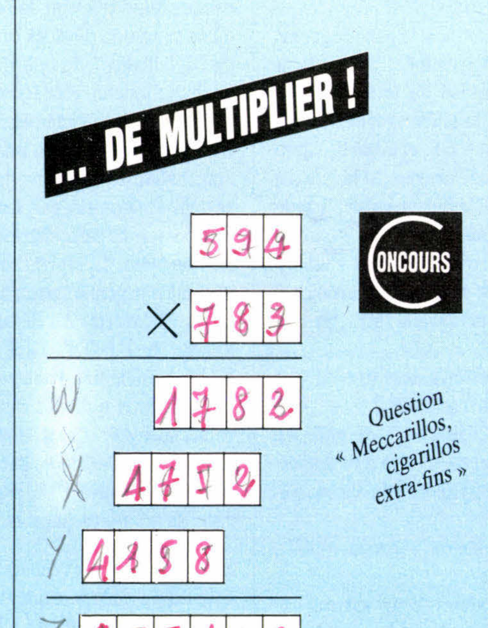
... UNE NOUVELLE FAÇON



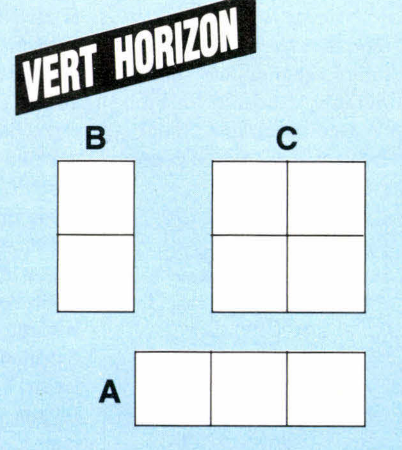
Voici deux multiplications. Il suffit de retrouver tous les chiffres en sachant qu'aucun nombre ne commence par 0.
Ah, j'oubliais. On sait aussi que la somme des chiffres est la même dans toutes les colonnes.

Comme par exemple dans : $\begin{array}{r} 47 \\ \times\ 2 \\ \hline 94 \end{array}$ et $\begin{array}{r} 6 \\ \times\ 1 \\ \hline 6 \end{array}$

où la somme des chiffres de chaque colonne est 13.



Le principe est à peu près identique à celui du problème précédent. La somme des chiffres est ici la même dans toutes les lignes et non les colonnes. Aucun des six nombres ne commence par 0 et les chiffres constituant un même nombre sont différents.



Voici neuf cases à remplir avec les neuf chiffres de 1 à 9. Chacun d'eux sera utilisé une fois et donc une seule. Il faut de plus que :

- le nombre A, lu horizontalement, soit le produit des deux nombres lus horizontalement sur la grille 2 × 2 ;
- le nombre B, lu verticalement, soit la somme des deux nombres lus verticalement sur la grille 2 × 2.

Et il n'y a qu'une solution !



Pour apprendre à bien jouer ou pour se perfectionner. Le Tarot Moderne balaye bien des idées fausses.
105 p. **49 F.**

Découvrez la diabolique perfection de la règle d'Othello, le nouveau grand classique. 144 p.
65 F.

Les bons vieux classiques et des jeux passionnants et inédits pour votre micro-ordinateur. 176 p.
75 F.

Ce livre vous fait découvrir le grand jeu des combinaisons et vous entraine dans des mécanismes éblouissants.
264 p. **68 F.**

Ces "leçons particulières" guideront le débutant dans les méandres des Echecs grâce à de nombreux exercices.
288 p. **80 F.**

NOUVEAU

La lecture de cet ouvrage peut faire de vous un vrai champion au Scrabble, de la partie amicale au tournoi officiel. 206 p.
78 F.

Collection
JEUX & STRATEGIE
EDITIONS DU ROCHER
VENTE EN LIBRAIRIE ET PAR CORRESPONDANCE

A LIRE POUR BIEN JOUER.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie, 5 rue de La Baume, 75008 PARIS.

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....

- Je désire recevoir :

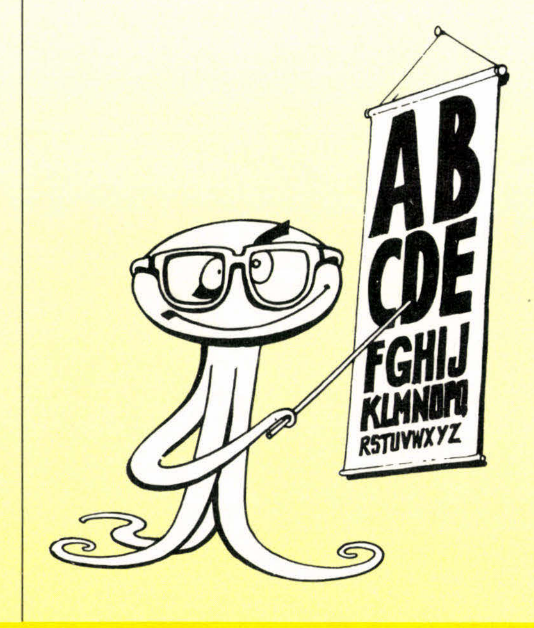
☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F l'un + 10 F de port
☐ **OTHELLO**
65 F l'un + 10 F de port
☐ **LES DAMES**
68 F l'un + 10 F de port
☐ **50 JEUX**
75 F l'un + 10 F de port
☐ **LES ECHECS**
80 F l'un + 10 F de port
☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F l'un + 10 F de port
☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
370 F (au lieu de 415 F) + 20 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : .... par chèque, à l'ordre de Jeux & Stratégie.

Etranger : chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS 39

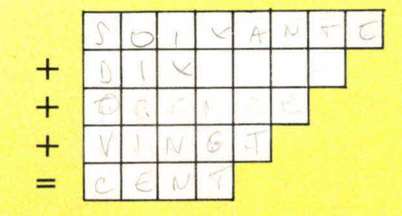
EN TOUTES LETTRES



Le mathématicien n'a pas souvent l'occasion d'écrire les nombres en toutes lettres. Il est vrai que les chiffres sont plus pratiques.
Essayez simplement d'effectuer, sans les utiliser la petite division suivante : cent soixante neuf mille cinq cent dix-neuf divisé par trois cent quatre-vingt dix-sept. Vous voyez? Mais nous ne sommes pas ici pour faire des prouesses de calcul mais bien pour jouer. Et dans le domaine des casse-tête, l'écriture littérale des nombres fournit de vrais petits bijoux.

1 LE PLUS COURT EST LE PLUS GRAND

Inscrivez une lettre dans chaque case de cette grille de manière à pouvoir lire sur chaque ligne horizontale un nombre écrit en toutes lettres. Celui de la cinquième ligne devra être égal à la somme des quatre autres. Simple ? Hum...

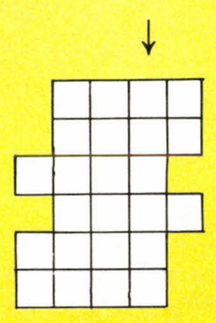


N.B: les traits d'union ne seront pas écrits. Ainsi en première ligne, on pourrait écrire

V	I	N	G	T	S	I	X

2 LE JEU DES NOMBRES CROISES

Inscrivez une lettre dans chaque case de manière à pouvoir lire sur chaque ligne horizontale, six nombres différents, écrits en toutes lettres. Dans la troisième colonne verticale, marquée d'une flèche, doit apparaître le nom d'un jeu. Quel est ce jeu ?



3 LES COULEURS DE L'ALPHABET

Vingt-six jetons colorés portant chacun une lettre différente sont disposés sur quatre lignes horizontales selon leur couleur. Les jetons d'une même ligne sont de même couleur et deux jetons de deux lignes différentes sont de couleurs différentes.
Il se trouve que l'ensemble des lettres inscrites sur les jetons verts, lu de gauche à droite forme un nombre en toutes lettres, qui n'est autre que le nombre de jetons rouges.
De même, l'ensemble des lettres inscrites sur les jetons bleus, lu de gauche à droite forme un nombre qui n'est autre que le nombre de jetons jaunes.
Sachant qu'il y a autant de jetons jaunes que de jetons verts, combien y-a-t-il de jetons dans chaque couleur ?

4 LE MARATHON

Au départ de ce marathon, il y avait cinq-cents coureurs numérotés de 1 à 500.

A l'arrivée, mon voisin me fait remarquer que les numéros des trois athlètes montés sur le podium sont écrits en utilisant une fois et une seule chaque chiffre de 0 à 5.

De mon côté, je remarque que si on écrit en toutes lettres ces trois numéros, dans l'ordre de leur arrivée, leur succession (aux traits d'union près) constitue un nombre de trois chiffres qui n'est autre que le numéro du dernier coureur ayant franchi la ligne d'arrivée. Retrouvez le tiercé gagnant! Et bien sûr le numéro du malheureux dernier.

AUTOREFERENCES

Ces deux derniers problèmes nous conduisent tout droit aux phrases autoréférentes. Une phrase est autoréférente lorsque l'idée qu'elle exprime se trouve vérifiée sur elle-même. Par exemple, la phrase suivante :

"Cette phrase n'est pas écrite en français"

n'est pas autoréférente. L'idée exprimée, si elle est vraie, s'applique à une autre phrase et non à elle-même.

En revanche l'exemple suivant :
"Cette phrase est composée de sept mots"
constitue une phrase autoréférente. En comptant le nombre de ses mots, on vérifiera bien qu'elle en comporte sept.
Les quatre problèmes qui suivent consistent à retrouver dans chaque cas un type de phrase autoréférente au moyen de raisonnements divers. Si vous avez des exemples à nous proposer, n'hésitez pas, ils seront les bienvenus.

7 PETIT ENTRAINEMENT

Par quelles lettres faut-il remplacer chaque point pour que la phrase ci-dessous soit conforme à son contenu ? Il y a plusieurs réponses possibles.

Pour écrire en toutes lettres tous les nombres de . . . . . à . . . . . , j'ai utilisé . . . . . . fois la lettre .

5 LE NOMBRE EGAL A LUI-MEME

On appelle "valeur alphabétique" d'un mot la somme obtenue en ajoutant les valeurs alphabétiques de chacune de ses lettres, la valeur alphabétique d'une lettre étant son rang dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3...).

Ainsi DEUX a pour valeur alphabétique 4 + 5 + 21 + 24 = 54.

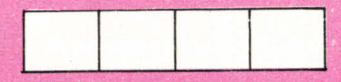
Quel est le plus petit nombre dont la valeur alphabétique est égale au nombre lui-même ?

6 DECRYT-AGE

En 1986, le jour de son anniversaire, Vincent Milin a pu dire :

"Mon âge en années est identique au nombre de lettres nécessaire à l'écriture en toutes lettres de mon année de naissance".

En quelle année est né Vincent Milin ?



Solutions page 116

8 QUE DE MOTS...

Dans les 3 problèmes suivants, le nombre de points de suspension est évidemment sans signification.

Par quels nombres écrits en toutes lettres faut-il remplacer chacun des sept espaces laissés libres pour que la phrase ci-dessus dise la vérité ? Une seule solution possible.

Cette phrase comporte . . . . mots de deux lettres, ... mots de trois lettres, ... mots de quatre lettres, ... mots de cinq lettres, ... mots de six lettres, ... mots de sept lettres, ... mot de huit lettres.

9 CONSONNES ... VOYELLES

Quels nombres faut-il inscrire dans chacun des deux espaces libres de cette phrase pour que son contenu fasse d'elle une phrase autoréférente. Une seule solution possible.

Cette phrase est composée de . . . . consonnes et de . . . . voyelles.

10 C'EST BIEN VRAI, CA !

Vous êtes bien entraîné ? Alors, vous pouvez à présent vous attaquer à notre question-concours.

Dans cette phrase, on dénombre . . . 112 . . lettres qui se répartissent comme suit: . . . . . 67 . . . . consonnes pour . . . . 45 . . . . voyelles.



Quels nombres, écrits en toutes lettres faut-il inscrire dans chacun des trois espaces laissés libres, pour que le contenu de la phrase ci-dessus s'applique aussi à elle-même ? Ce problème est un vrai casse-tête. Mais rassurez-vous, il n'est pas besoin de disposer d'un ordinateur pour le résoudre. Cherchez plutôt une méthode rationnelle.

PLJEUX

T'AS D'BEAUX JEUX TU SAIS !
...et des jeux frais en plus !



Jouez du Minitel 36 15 91 77 + PLJEUX

et défiez l'ordinateur MAX 1 ...
qui en plus vous offre des tas de cadeaux

...et pour ceux qui ne connaissent pas :
36 15 91 77 + JEUTEL

PL LE 1er JOURNAL TELEMATIQUE NATIONAL

MICRO-CLIMATS

• Les constructeurs se « concentrent »
La réduction du nombre de constructeurs se poursuit comme nous l'évoquions récemment. La dernière victime en date ne passe pas inaperçue. C'est Sinclair, le pionnier de la micro-informatique grand public avec son fameux *ZX 80*. La raison la plus visible de cette chute est la considérable baisse de qualité de fabrication. Pensez donc, entre le *ZX Spectrum* et le *Sinclair QL*, une machine sur quatre tombait en panne ! Avec la meilleure gestion du monde, aucune société ne peut tenir le coup dans ces conditions. Le 11 avril, la société française Diréco, qui importait les Sinclair en France, déposait son bilan...

Nouvelle surprise, quelques jours plus tard : Sinclair est repris par Amstrad, autre firme anglaise connue de tous. Plus précisément, Amstrad a racheté la marque Sinclair (et donc le droit d'en faire usage) et le stock d'unités centrales existant. Selon les responsables d'Amstrad, la distribution et la maintenance des *ZX Spectrum* continueraient. La distribution du *QL*, éminament peu fiable, serait rapidement arrêtée.

Courant 87, un nouveau micro-ordinateur serait réalisé et commercialisé par Amstrad, sous la marque Sinclair. Questionnés à son sujet, les responsables d'Amstrad se contentent de dire qu'il sera dans l'esprit maison, « *fiable et pas cher* ». Wait and see ! Sans être grand devin, on peut facilement imaginer le scénario suivant : épuisement des stocks de *Spectrum*, tombant avec la naissance du nouveau micro Amstrad-Sinclair... A suivre.

• Le jeu, oui, s'il est beau !
Le paysage micro-informatique évolue sous la pression de l'image de qualité. Pour qui a parcouru les allées surchauffées (comme d'habitude) du Sicob Printemps, c'était une évidence ! Les constructeurs n'ont plus honte de montrer des jeux au public de « pro » de la grande informatique : l'image est devenue un signe de la qualité graphique du matériel proposé.

L'*Amiga* de Commodore (un peu cher pour les microfanas) est le plus prodigieux. Avec lui, la notion d'« image digitalisée » perd sa substance tant il est proche du rendu photographique. L'*Atari 520 ST* (récemment nommé « computer of the year » au Comdex, la plus importante manifestation informatique des États-Unis) est sur ses traces.
Il en va de même des nouveaux jeux proposés pour *IBM PC* et ses compatibles, notamment celui de France Image Logiciel, *Echecs 3D*, le plus beau jamais vu jusqu'alors.
Le jeu n'est enfin plus condamné... si la photo est bonne.

• Télécommuniquez
Les outils de télécom, les câbles, les modems ont droit aux plus belles vitrines au cœur du Sicob. Le mouvement que nous évoquions à propos des micro-serveurs (voir *J&S* nº 38) s'amplifie à tous les niveaux (pro ou fana). Pour l'instant, il faut bien reconnaître qu'on en est au « *oui, on peut télécommuniquer* », sans encore trop savoir ce que sera le contenu de ce véhicule nouveau. L'outil est là, les idées viendront ! Thomson prépare sa « valise communication » pour la fin de l'année, mais personne n'a encore pu l'ouvrir. En toute logique, on devrait y trouver tout ce qui permet de mettre en place un nanoréseau (un *TO 9* « pilotant » une ribambelle de *MO 5*, dans différentes salles de classes... ou peut-être encore l'interconnexion de différentes écoles). Ce qui peut être également intéressant pour des clubs. Nous verrons bien.

• Les « jeux-fous », les « jeux-marronniers » et les « jeux-coups »...
Se développer, ou au minimum survivre, tels sont les seuls mots d'ordre des éditeurs de jeux micro (ils ne sont pas les seuls). Ils sont partagés entre les différents types de jeux.
Passons sur les « jeux-fous », réalisés en ermite par des fanas du clavier. Ce sont souvent les plus originaux, les plus fantastiques parfois. Mais les éditeurs ne prennent pas toujours le risque de les faire paraître. Marcheront-ils ? Le moindre faux pas peut leur être fatal. La prudence est de mise...
Alors, ils se tournent volontiers vers les « jeux-marronniers ». Vous savez, dans la presse, les « marronniers » sont les articles qui « tombent » chaque année à la même époque. Les éditeurs y sont désormais sensibles : une élection en vue ? Hop, on prépare un jeu électoral (par exemple *Politik Poker*) ; un rallye (Paris-Dakar) ? On embraye ! Une transat ? Toutes voiles dehors ! L'actualité fait vendre. Pas de problème... si le jeu est bon.
Il y a aussi les « jeux-coups ». Ceux qui suivent de près l'actualité. Exemple, la sortie de *Rainbow Warrior* peu après la fameuse affaire d'Auckland. Ou encore, le jeu *Pouvoir*, dès que l'idée de cohabitation s'est imposée.
Et ceux qui font partie d'un plan mûrement réfléchi. Par exemple, le créateur du jeu demande aux chaînes de télévision de lui indiquer quels seront les feuilletons prévus pour dans 1 ou 2 ans. Puis, il se met au travail. Quand le jeu est prêt et l'accord d'adaptation acquis, le créateur va chez l'éditeur de logiciels. Il a la tâche facile ! « *Vous savez, ça passe à la télé dans un mois !* », et le jeu est vendu... C'est un beau coup ! Ça marche tellement bien qu'on dit de ces jeux qu'ils sont « pré-vendus ». L'univers du jeu micro ressemble désormais à s'y méprendre à celui de l'édition littéraire. C'est dire qu'il a vraiment atteint sa vitesse de croisière. Heureusement, il restera toujours une place pour les « jeux-fous », pour les originaux qui échappent au nivellement par l'actualité et par toutes les histoires de « marché »...

APPLE EXPO

La troisième édition d'Apple-Expo se déroulera du 19 au 22 juin prochain, de 10 h à 19 h, dans le cadre de la Grande Halle du Parc de la Villette, porte de Pantin à Paris. Entrée 50 F, demi-tarif pour étudiants.

NOUVELLES SOCIÉTÉS

• Nouvelle société d'édition de logiciel pour Amstrad, « Chip » est animée par Carlo Perconti (20 ans) un « ancien » de Loriciels, qui a décidé de voler de ses propres ailes. Trois jeux pour le lancement : *Galachip*, *Buggy II* et *Devil's Castle*. Distribués par Innélec. Nous souhaitons longue vie... à cette jeune société.
• Gazoline Software est né : cette jeune firme vient de Ere Informatique. Sa spécialité, des programmes à moins de 100 F. Attendons de voir lesquels !



EINSTEIN ARRIVE !

Le groupe Tatung (Taïwan) créé en 1981, 22 000 salariés, a installé une de ses filiales en Grande-Bretagne, à Telford, près de Birmingham. L'usine fabrique des moniteurs des téléviseurs et des... *Einstein.* Denis Taïeb (promoteur de *Oric 1* en son temps), s'est assuré l'importation « officielle » du *Einstein* en France. Einstein est un 8 bits (microprocesseur Z 80A) avec deux lecteurs de disquettes 3 pouces intégrés, vendu à 4 490 F. Il dispose d'un gestionnaire d'écran de 16 Ko, de la haute résolution 256 × 192 points, en 16 couleurs ; de 32 lutins (« sprites »), de 96 caractères alphanumériques et de 160 caractères graphiques reprogrammables. Le clavier, QWERTY, a 48 touches mécaniques, dont 8 de fonctions programmables. L'interface est à la norme RS 232c (ce qui facilite le raccordement avec des périphériques). Les langages disponibles sont le Basic, le Forth, le Cobol, le Fortran, le Logo et un Assembleur. La version à une seule unité de disquettes coûte 3 490 F.
Les caractéristiques de l'*Einstein* font de lui un ordinateur destiné aux jeux. Sur les 200 existant à ce jour, une cinquantaine sont disponibles en France, notamment chez Micro Programme 5, (82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris, tél. : (1) 42.93.24.58). On trouve de nombreux classiques du jeu d'arcade, mais aussi — et c'est une surprise — la gamme réalisée par l'éditeur Infocom, la série des jeux d'aventure *Zork, Deadline, Starcross*, etc., qui sont d'excellents jeux (bonne connaissance de l'anglais indispensable). On rencontre également un jeu d'échecs, un *Monopoly* et plusieurs simulateurs de vol.
Au total, on peut à la fois être étonné et ravi de voir arriver *Einstein*, non pas les mains dans les poches, mais avec une petite malette de jeux... en anglais il est vrai !

MANO EN LA MANO

Depuis le 1er mars, Activision et Loriciels marchent main dans la main. Loriciels offre à Activision sa force de vente sur le marché français et distribuera en exclusivité les logiciels d'Activision et marques associées (Electric dreams et Creative software). Loriciels, créée en 1983, dispose d'un catalogue de 150 titres, emploie 38 personnes et réalise 45 millions de francs de chiffre d'affaires.

ATARI RENAÎT DE SES CENDRES...

Pendant quelques semaines il a été impossible de joindre le siège social d'Atari. Disparu ? Volatilisé ? Les utilisateurs se demandaient si la célèbre société avait mis la clé sous le paillasson ! Après une traversée du désert impressionnante, Jack Tramiel a décidé enfin de s'occuper d'Atari France après que celle-ci est devenue une filiale à part entière. C'est chose faite. Pour joindre Atari France (de préférence par lettre), voici ses coordonnées : 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes.
La gamme d'Atari se compose désormais des produits suivants :
- la console Atari pour jeux vidéo (marché abandonné par les autres !) ;
- *Atari 130 XE,* un 128 Ko, vendu avec le lecteur de disquettes et la sortie RVB (pour poste couleur français, au prix de 3 000 F). Compatible avec tous les autres (et anciens Atari : 400, 600, 800, XL ou non) ;
- *Atari 520 ST F,* vendu 6 000 F avec alimentation incorporée, lecteur de disquettes intégré et sortie RVB-prise Péritel. Un 16 bits disposant de 512 Ko de mémoire-vive, visant le marché des « hobbyistes » (type Apple).

Pour ces deux machines, nous vous présenterons des jeux ou des utilitaires, dès parution. Au-dessus, l'*Atari 1040* à 1 Méga-octets de MEV, pour 10 000 F et le *Méga ST* à 30 000 F ne concernent guère les joueurs.
Atari-France donne rendez-vous à ces « fidèles » à « Informatique Jeunes », du 22 au 28 septembre prochains.

BOUTIQUES SYMPAS

- A Paris, entre la gare St-Lazare et la Gare du Nord se cache I.T.S. Computer ; de la réparation d'ordinateurs (Apple Commodore 64, IBM, Oric 1, Atmos, Amstrad, ZX Spectrum, MO 5, TO 7, TO 7-70 et Dragon). Les animateurs de cette boutique très sympa ont eu l'excellente idée d'utiliser leur micro-serveur pour établir un diagnostic de panne à distance et... un devis.
I.T.S. donne aussi dans la « connectique » (quand il faut un jack d'un côté et une prise DIN 5 broches de l'autre) ; enfin pour les fanas diplômés, des circuits intégrés spécifiques ou généraux. Un bon coin, quoi ! I.T.S., 31, rue de Maubeuge, 75009 Paris, tél. : (16-1) 48.78.86.66, 48.74.38.30.
- Home's Computer, qui concentre son action dans la vente de jeux sur micro (Amstrad, Commodore, Thomson, Oric et quelques autres) est OUVERT LE DIMANCHE ! C'est unique à notre connaissance. Cela mérite un coup de pouce. De plus, il y a « nocturne » le vendredi, jusqu'à 22 heures. Plus de 1 500 titres vous attendent pour de longues nuits blanches. Home's Computer, 40 bis, rue de Douai, 75009 Paris, tél. : (16-1) 42.85.17.79.

POUR TO 9

- Les productions de Microïds sont désormais disponibles sur Thomson TO 9, en version disquette uniquement. On trouve : *Air Attack* (240 F), simulateur de combat aérien ; *Océania* (240 F), un jeu d'aventure et *Soleil noir* (220 F), une simulation de SF.
- Loriciels diffuse quatre jeux pour Thomson TO 9 : *L'Aigle d'or* (240 F), *Coliséum* (240 F), *Yéti* (220 F) et *Pulsar* (220 F). En disquette uniquement.
- Loritel, l'ensemble de communication distribué par Loriciels, est disponible à présent pour Thomson *MO5,* à 395 F. Les Atmosiens et les Thomsoniens peuvent désormais communiquer entre eux. La version *MO5* est dotée d'une particularité nouvelle : un émulateur vidéotex couleur. En français, cela permet d'avoir l'image du Minitel sur votre télé couleur (les pages du Minitel sont toujours réalisées en couleur).

EXCELVISION ET L'ÉCOLE

Excelvision continue doucement sa percée, surtout grâce à son implantation scolaire. Les programmes ne sont hélas toujours pas au niveau de cette excellente machine au puissant basic. Son orientation « pédagogique » (qui a sauvé la marque) ne l'engage pas dans l'univers des jeux. Signalons l'existence de l'*Exelmodem* à 1 100 F qui permet aux joueurs de se connecter sur les centres serveurs et l'*Exelmémoire,* environ 500 F, qui permet d'étoffer un peu la machine.

PRÉCISIONS

- *Bataille d'Angleterre* et *Theatre Europe* édités par Ere Informatique sont désormais disponibles pour Amstrad (tous modèles), sur cassette (140 F) et disquette (220 F).
- *Thésaurus,* jeu d'aventure édité par Minipuce, est désormais disponible pour Amstrad sous forme de disquette, 199 F.



VU...

Le plus beau programme d'échecs sur micro-ordinateur ! Une remarquable vision en perspective et en tout cas, la plus belle que nous ayons vue depuis la naissance de la micro. Reste à évaluer les capacités du programme !
Echecs 3D est édité par F.I.L. (France Image Logiciel) pour *IBM PC, XT* et compatibles (128 Ko minimum). Il se configure automatiquement sur les caractéristiques de votre machine. Il donne bien sûr sa pleine mesure avec une carte graphique et un moniteur couleur. 395 F.

breux exemples, des explications très pédagogiques permettent de faire de rapides progrès. Excellent.

• *Le pirate de l'informatique*, par (« le cracker »), Bill Landreth, éditions Microsoft press et Cédic Nathan, a un look un peu raccoleur ! C'est un portrait du pirate de réseau... tel qu'il n'existe pas (ou peu) en France, mais aux États-Unis, où les réseaux sont très centralisés. L'ouvrage est également présenté comme un « guide de la sécurité informatique », plutôt destiné à des cadres. Mais ne comptez pas y collecter des trucs.

• *Parole et micros*, de Hervé Benoit et Michel Weissgerber, éditions

but de les renseigner sur l'interconnexion de micros dans le cadre de la classe. Renseignements, Gazette du Nanoréseau, 236, rue Sadi-Carnot, 59320 Haubourdin, tél. : 05.00.30.03, 05.15.00.00 et 20.44.84.00.

MICRO-SERVEURS

• « *Ellis* », micro-serveur de Bruno Dassas, fonctionne sur *Atmos*. C'est assez rare pour le signaler. Son système est complété par un modem *Digitélec DTL+*, un lecteur de disquettes et un programme de gestion qu'il a lui-même réalisé. Pour tous renseignements, contactez-le sur son micro-serveur, au (1) 42.04.33.74.

• Adaptel est une carte qui permet d'utiliser le modem du Minitel (donc pas d'achat de modem !) à partir d'un *Apple* ou d'un *Macintosh*. Carte pour II+ ou IIe, 450 F ; câble pour *Macintosh*, 250 F. Chez Micromat, BP 63, 93130 Noisy-le-Sec, tél. : (16-1) 48.49.16.29.

• La société Illel a mis son catalogue informatique sur micro-serveur. A partir de votre Minitel, au (1) 45.58.60.02. On peut y voir les promotions du mois, par exemple, un *Apple IIc* + un moniteur + une boîte de disquettes pour 6 390 F. Mais, très mauvais point, pas un seul mot sur les jeux ! Ce n'est pas parce qu'on vend des jeux qu'on n'est pas un pro, monsieur Illel !

• Club Apple. Il était payant, il est désormais gratuit. CalvaClub est la messagerie électronique du Club Apple. Chaque adhérent équipé d'un modem dispose gratuitement d'une boîte aux lettres accessible trois heures par mois. Par ailleurs, Apple offre un service téléphonique gratuit. Dix ingénieurs répondront en permanence à toutes vos questions techniques ou de programmation. Composez le (16-1) 49.28.22.00, de 9 h à 17 h 30.

• Les interfaces des modems *Digitelec* sont disponibles pour les machines suivantes : *Amstrad* (tous modèles), *Commodore 64, Oric 1* et *Atmos, Apple II+, IIe* et *IIc, Sinclair ZX Spectrum*. Renseignements : Digitélec, Parc Club Cadéra, avenue J.-F. Kennedy, 33700 Mérignac, tél. : 56.34.44.92.

PAS VU, MAIS ÇA EXISTE...

Pour *Apricot F1*, la société Squirelle édite *La prisonnière de la tour*, un jeu d'aventure (pour les plus jeunes), 360 F. Et *Sprite maker*, un utilitaire de création d'images à sauvegarder et réutiliser dans vos programmes, 240 F. Squirelle, 12, rue de la Tour, 31650 Saint-Orens-de-Gameville, tél. : 61.39.26.01.

AMSTRAD PCW

Les possesseurs du PCW 8256 dédié au traitement de texte ont aujourd'hui l'agréable surprise de disposer d'un jeu d'échecs, *3D Chess*, sur disquette, 220 F. Renseignements, D.D.I., Centre d'affaires Paris-Nord, « Le Bonaparte », 93153 Le Blanc-Mesnil, tél. : (16-1) 48.67.28.44.

LU POUR VOUS

• *La face cachée du MO 5*, par Jean-Baptiste Touchard, éditions Cédic-Nathan, propose aux utilisateurs d'explorer leur machine après quelques mois de pratique. De nombreux...

Cédic-Nathan, se propose d'expliquer comment faire parler son ordinateur. Les utilisateurs de MO5, TO7, TO7-70, Oric, Commodore, Amstrad, MSX, Apple, MZ 700 et VG 5000 y trouveront de précieux renseignements. Hélas, l'ouvrage ne s'adresse pas au grand public. Quelques adresses bien utiles vous permettront de faire point :
— pour la gamme Thomson, contacter Cédic-Nathan, 6-10, boulevard Jourdan, 75014 Paris, tél. : (1) 45.65.06.06 ;
— Amstrad et MSX, Technimusique, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand, tél. : 73.26.21.04 ;
— Oric 1, R. Paulmier S.A., 40, rue Castagnary, 75015 Paris, tél. : (1) 42.50.19.00 ;
— pour Apple, Ediciel, 22, rue La Boétie, 75008 Paris, tél. : (1) 42.66.00.32 ;
— pour Sharp, le Club des Sharpentiers, 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers, tél. : (1) 48.34.93.44.

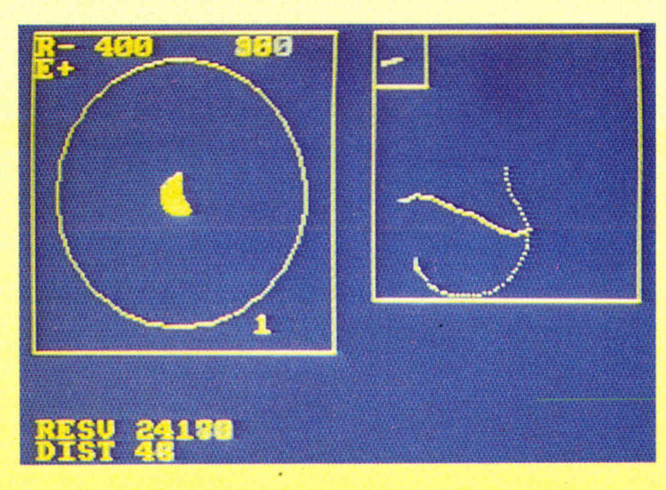
FEUILLETÉ...

• « La gazette du nanoréseau » est une publication de quatre pages destinée aux enseignants. Elle a pour

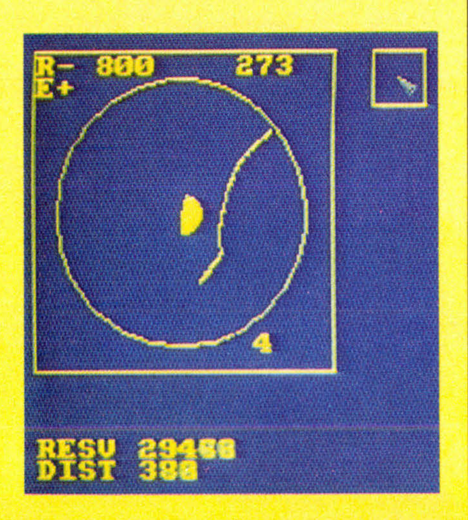


L'INTERCEPTEUR

Vous voici aux commandes d'un véhicule ultra-rapide, en tant que pilote de chasse « terrestre ». Vous êtes affecté à la surveillance d'une zone frontière désertique. L'usage des armes est interdit ; les satellites veillent ! Pour empêcher les infiltrations adverses, vous n'avez qu'un véhicule. Mais quel véhicule ! Un intercepteur, équipé de réacteurs, d'un double système radar et d'un blindage. Il ne peut être conduit qu'au clavier et à l'écran...



A gauche, l'écran radar qui balaye un rayon de 400 mètres autour de vous. L'adversaire étant à moins de 100 mètres de vous (DIST 46) il disparait de cet écran. Vous pouvez à présent suivre sa trajectoire (et la vôtre !) sur l'écran de droite.



joueur : en solitaire contre le programme
matériel : un micro-ordinateur disposant d'au moins 6 K-octets de mémoire vive. Le listing présenté a été tapé sur *Amstrad.* Il peut cependant être facilement transposé sur les autres micros, en suivant la table d'équivalence des ordres Basic et en lisant le paragraphe « conseils ».

but du jeu : détruire tout véhicule entrant dans la zone interdite. Et ce, par « contact » direct.

début de la partie : avec l'annonce de l'intrusion, vous sont données toutes les caractéristiques du véhicule adverse : blindage, vitesse, maniabilité et « état » (100, correspondant à l'état neuf). Vous demandez qu'on vous prépare un intercepteur en choisissant successivement son blindage (1 à 8), et sa puissance (4 à 8). De ces choix découlent sa vitesse maximale, sa maniabilité et sa consommation.

le jeu : vos réacteurs chauffent. Sur l'écran apparaît votre tableau de bord (voir photo) avec les indications suivantes :

- en haut et à gauche. R– et E+, associés à un nombre, multiple de 100. La valeur indique, en mètres, le rayon couvert par le radar. La valeur 100 indique que le rayon couvert par le radar est de 100 mètres. Pour avoir une échelle plus grande, il suffit de taper sur E. Au maximum, le radar couvre 900 mètres alentour.
Si l'adversaire est à moins de 900 mètres, il apparaît sur l'écran radar sous la forme d'un point. Pour réduire l'échelle, il suffit d'appuyer une ou plusieurs fois sur la touche R du clavier.
- en haut et à droite, apparaît une valeur angulaire (45° au départ). Un trait, au centre de l'écran radar, reprend cette information. Le 0 angulaire est à 3 heures.
- en bas et à droite, un chiffre mentionne un indice de vitesse (1 au départ).
- en bas de l'écran apparaissent successivement la réserve de carburant et — très important — la distance à laquelle se trouve votre adversaire (entre 500 et 1 000 mètres au départ).
- un écran radar additionnel, à droite de l'écran, indique le cap suivi par l'adversaire. Son cap, mais pas sa position !

C'est tout ce dont vous disposez au début de la partie. Pour augmenter votre vitesse, vous appuyerez sur la touche I ; pour la réduire, sur la touche U. Pour tourner vers la droite, utilisez la touche K et vers la gauche, la touche J.

Attention ! L'écran radar, comme tous les écrans radar, ne fournit que la position relative de l'adversaire. Vous vous rapprochez du véhicule adverse lorsqu'il se dirige vers le centre du radar (là où vous êtes). La touche F permet de « nettoyer » l'écran, et notamment de faire disparaître les traces de trajectoires trop nombreuses.

Vous serez amené à faire face à plusieurs cas. A plus de 900 mètres, vous n'aurez que la distance (croissante ou décroissante) pour estimer la valeur de votre progression. Entre 101 et 900 mètres, vous disposerez de l'écran radar. A vous de choisir la bonne échelle. A moins de

100 mètres, un écran radar secondaire apparaît sur la droite de l'écran. Il montre la trajectoire des véhicules vus en plan. C'est l'approche finale. Si vous allez trop vite, vous n'avez aucune chance.

Il faut savoir que, lors du contact, vous occasionnerez d'autant plus de dégâts à votre adversaire que vos vitesses respectives sont différentes. La différence de blindage interviendra également. En choisissant un blindage trop fort au départ, vous risquez de ne jamais pouvoir rattraper votre adversaire... A vous de savoir gérer votre « personnage »-véhicule, tant au niveau de sa préparation que de sa conduite. Si vous parvenez à le toucher (pensez aussi à la « queue de poisson »), il perdra des points d'« état ». A zéro, il sera détruit. Il restera dès lors immobile sur l'écran radar.

TOUCHES	ACTIONS
E, R	changement d'échelle de la couverture radar. E augmente, R réduit.
J, K	changement de cap. J = à gauche, K = à droite.
U, I	U = décélérer, I = accélérer.
F	efface l'écran, puis réaffiche les données.
B	affiche vos coordonnées.

Table de correspondance touches-actions

PROGRAMME EN BASIC

PROGRAMMATION

Le listing proposé tourne directement sur tous les *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*. Les seules particularités du listing ont trait à l'affichage et au son.
L'affichage de signes alphanumériques se fait par un LOCATE X, Y(voir la table d'équivalence ci-dessous). Les affichages graphiques par des PLOT et des DRAW. Il faut savoir que PLOT X, Y affiche un point aux coordonnées X et Y et que DRAW tire un trait à partir du point fixé par le dernier PLOT ou le dernier DRAW. Pour les micros qui offrent une définition graphique inférieure à celle de l'*Amstrad*, ce qui est le plus souvent le cas, il faudra diviser (par 2, 3 ou 4 selon les machines) toutes les valeurs suivant un PLOT ou un DRAW. Vous devrez bien sûr utiliser l'ordre graphique propre à votre machine (voir table d'équivalence).

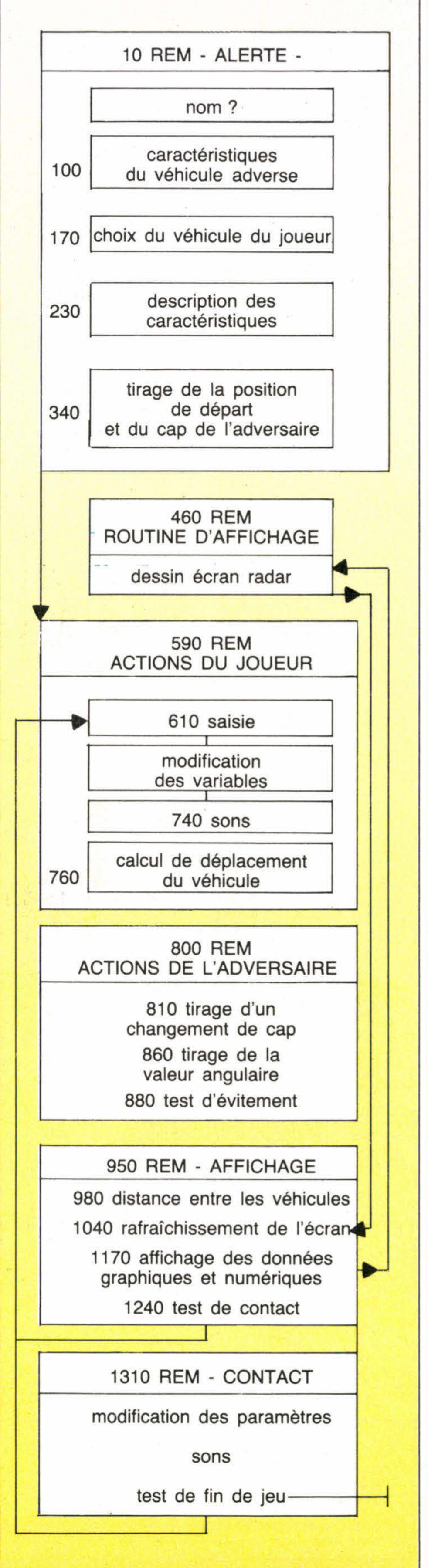
En ce qui concerne la sonorisation du jeu, vous devrez remplacer les ordres SOUND, propres à l'*Amstrad*, par ceux de votre Basic, en sachant que le bruit proposé est celui d'un réacteur variant en intensité avec la vitesse du véhicule.

instructions	équivalences	micro-ordinateurs
CLS effacer l'écran :	HOME	19
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6, 16
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(12)	5
	PRINT CHR$(159)	17
A$ = INKEY$ attente d'appui sur une touche : 3, 11	GET A$	19, 4
	A$ = KEY$	18
	CALL KEY$	10
	IF GETC = 0 GOTO ×	14
	WAIT TIME t (t=20 ms)	5
	INPUT A$ (appui sur RETURN)	tous micros
	GET$	2
LOCATE X, Y affichage d'un signe en un point précis de l'écran : 15	PRINT AT, X, Y	1, 3, 12, 13
	HTAB X : VTAB Y	19
	POKE 1024+X+(40 × Y), Z	4
	CURSOR X : (23 – Y)	5
	CURSOR X : CURSOR Y	17
	POSITION X, Y	2
	CURSOR (X, Y)	8
	PRINT @ X, Y	9
	CURSOR X, Y	16
	PRINT AT X = PRINT AT, Y	6
	POS (X) : POS (Y)	7, 10
	PLOT X, Y, A$	11, 3
	CALL H CHAR (X, Y)	14
	V POKE 0 + (40 × Y) + X, car.	18

1. Alice, MC 10 ; 2. Atari ; 3. Atmos ; 4. Commodore 64 ; Vic 20 ; 5. DAI ; 6. Dragon ; 7. Electron ; 8. Hector ; 9. Laser ; 10. Lynx ; 11. Oric ; 12. ZX 81 ; 13. Spectrum ; 14. TI 99/4A ; 15. MO 5, TO7 ; 16. Yeno, Sega ; 17. VG 5000 ; 18. MSX ; 19. Apple.

Table d'équivalence des micros.

ORGANIGRAMME



L'INTERCEPTEUR

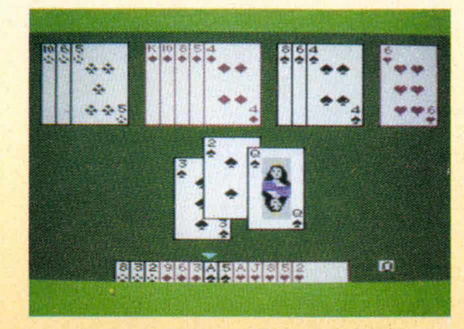
LISTE DES VARIABLES

AD variable test de fin de jeu
AN cap suivi, en degrés
A$ saisie d'informations
B valeur du blindage
C conversion radians/degrés
CM cap suivi par l'adversaire
CN consommation
CO cosinus d'un angle
D conversion degrés/radians
DD distance entre les véhicules
DX, DY valeurs des changements de position en X et Y
E échelle de la vision radar
ES quantité de carburant disponible
ET état du véhicule
EV état du véhicule adverse
H tirage aléatoire
I variable de boucle
MA maniabilité
MM maniabilité de l'adversaire
MX, MY valeurs de changement de position de l'adversaire
N$ nom du joueur
P puissance du véhicule
PM blindage de l'adversaire
SI sinus d'un angle
SF variable test
SS variable test
VM vitesse maximale
VT vitesse actuelle
VX, VY distances en X et Y des véhicules
VZ vitesse de l'adversaire
XJ, YJ position du joueur
XM, YM position de l'adversaire
XN, YN position relative
XP, YP position relative de l'adversaire

PROGRAMME EN BASIC

```
10 REM-----<ALERTE>---------------
20 CLS
30 INPUT "VOTRE NOM ";N$
40 CLS
50 PRINT"- ALERTE !"
60 PRINT"- " N$" A VOUS D'INTERVENI
R"
70 PRINT"UN MOBILE EST ENTRE DANS L
A ZONE"
80 PRINT"INTERDITE. NOUS AVONS LES
DONNEES"
90 PRINT"SUIVANTES :": PRINT
100 PM=INT(RND(1)*3)+2
110 VZ=INT(RND(1)*3)+2
120 MM=INT(RND(1)*10)+1
130 EV=INT(RND(1)*50)+50
140 PRINT"BLINDAGE....>"PM
150 PRINT"VITESSE.....>"VZ
160 PRINT"MANIABILITE >"MM
170 PRINT"ETAT........>"EV
180 PRINT"CHOISISSEZ VOTRE VEHICULE
"
190 ES=30000 : ET=100
200 PRINT"BLINDAGE (1 A 8) ";: INPU
T B
210 PRINT"PUISSANCE (4 A 8)";: INPU
T P
220 PRINT"- OK, VOTRE VEHICULE EST
PRET"
230 PRINT"IL A LES CARACTERISTIQUES
 SUIVANTES :"
240 MA=INT(20/B)
250 VM=INT((P*4)/B)
260 IF VM>12 THEN VM=12
270 CN=(P*B)/64 : REM CONSO
280 PRINT"BLINDAGE......"B
290 PRINT"PUISSANCE....."P
300 PRINT"VITESSE MAX..."VM
310 PRINT"MANIABILITE..."MA
320 PRINT"ETAT.........."ET
330 PRINT"ESSENCE......."ES
340 INPUT "OK (O/N) ?";A$
350 IF A$="N" THEN 40
360 PRINT:PRINT"PROPULSION AD HOC"
370 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 370
380 CLS :E=1 : VT=1
390 D= 180/3.141692
400 C= 3.141692/180
410 XJ=10 : YJ=10
420 AN=45
430 XM= INT(RND(1)*500)+500
440 YM= INT(RND(1)*500)+500
450 CM = INT(RND(1)*360) : GOTO 600
460 REM----<ROUTINE D'AFFICHAGE>--
470 CLS : PLOT 30,130 : DRAW 30,370
 : DRAW 270,370 : DRAW 270,130 : DR
AW 30,130 : REM CADRE
480 SOUND 1,4000/(VT+1),350,VT ,0,0
,15
490 PLOT 150,250
500 PLOT 300,370 : DRAW 340,370
510 DRAW 340,330 : DRAW 300,330
520 DRAW 300,370 : PLOT 320,350
530 PLOT 250,250
540 FOR I = 0 TO 360 STEP 5
550 CO= COS(I*C)*100+150
560 SI= SIN(I*C)*100+250
570 DRAW CO,SI
580 NEXT I : RETURN
590 REM----<ACTIONS DU JOUEUR>----
600 GOSUB 470
610 A$=INKEY$ : REM SAISIE TOUCHE
620 IF A$="J" THEN AN=AN+MA : 6OTO
740
630 IF A$="K" THEN AN=AN-MA : GOTO
740
640 IF A$="U" THEN VT=VT-1
650 IF A$="I" THEN VT=VT+1
660 IF A$="E" THEN  E=E+1
670 IF A$="R" THEN  E=E-1
680 IF A$="F" THEN GOSUB 470
690 IF A$="B" THEN LOCATE 3,23 : PR
INT"D.BASE X"INT(XJ)"/"INT(YJ)
700 IF E<=0 THEN E=1
710 IF E>9 THEN E=9
720 IF VT<=0 THEN VT=0
730 IF VT>VM THEN VT=VM
740  SOUND 1,3000/(VT+2),60,VT+2,0,
0,15
750  SOUND 2,30/(VT+3),60,VT+2,3,0,
15
760 DX= COS(AN*C)*VT
770 DY= SIN(AN*C)*VT
780 XJ = XJ + DX
790 YJ = YJ + DY
800 REM----<ACTIONS ADVERSAIRE>---
810 H = RND(1)+0.5
820 IF H < 1 THEN 890
830 H = RND(1)
840 IF H>0.5 THEN SF=1
850 IF H<=0.5 THEN SF=-1
860 H= INT(RND(1)*8)+5
870 CM= CM + (H * SF)
880 IF DD<20 THEN CM=CM+(MM*SF)
890 MX = COS(CM*C)*VZ
900 MY = SIN(CM*C)*VZ
910 XM = XM + MX
920 YM = YM + MY
930 VX= XM-XJ : VY=YM-YJ
940 IF VX=0 THEN VX=2
950 REM----<AFFICHAGE>------------
960 IF AN>360 THEN AN=AN-360
970 IF AN<0 THEN AN=360-AN
980 DD=INT(SQR((VX^2)+(VY^2)))
990 IF CM>360 THEN CM=CM-360
1000 IF CM<0 THEN CM=360-CM
1010 LOCATE 12,3 : PRINT AN
1020 IF DD>100 THEN SS=0 : GOTO 115
0
1030 IF SS=1  THEN 1090
1040 IF SS=0 THEN  GOSUB 470
1050 XP=400 : YP=270 : XN=XP+VX : Y
N=YP+VY
1060 PLOT 300,370 : DRAW 500,370
1070 DRAW 500,170 : DRAW 300,170
1080 DRAW 300,370 : PLOT 400,270 :
SS=1
1090 XP=XP+DX: YP=YP+DY : XN=XN+MX.
: YN=YN+MY
1100 IF XP>500 OR XP<300 THEN SS=0
1110 IF XN>500 OR XN<300 THEN SS=0
1120 IF YP>370 OR YP<170 THEN SS=0
1130 IF YN>370 OR YN<170 THEN SS=0
1140 PLOT XP,YP : PLOT XN,YN
1150 ES=ES-(CN*VT)
1160 IF ES<=0 THEN PRINT"PANNE D'HY
DROGENE "N$: PRINT"VOUS ETES MORT"
: END
1170 LOCATE 3,22 : PRINT"DIST"DD
1180 ES=ES-(CN*VT)
1190 LOCATE 3,21 : PRINT"RESV"INT(E
S)
1200 LOCATE 13,16 : PRINT INT(VT)
1210 LOCATE 3,3 : PRINT "R-"E*100
1220 LOCATE 3,4 : PRINT "E+"
1230 IF DD<100*E THEN PLOT INT(150+
VX/E),INT(250+VY/E)
1240 IF DD<6 THEN 1310
1250 LOCATE 20,3 : PRINT" "
1260 LOCATE 21,3 : PRINT" "
1270 LOCATE 20,4 : PRINT" "
1280 LOCATE 21,4 : PRINT" "
1290 PLOT 150,250 : DRAW COS(AN*C)*
14+150,SIN(AN*C)*14+250 : PLOT 320,
350 : DRAW COS(CM*C)*14+320,SIN(CM*
C)*14+350
1300 GOTO 610
1310 REM---<CONTACT>--------------
1320 FOR J = 1 TO 3
1330 FOR I = 15 TO 8 STEP -4
1340  SOUND 1,0,10,I,0,0,15
1350  SOUND 2,1000,10,15,0,0,15
1360 EV=EV-INT(((ABS(VZ-VT)+ABS(PM-
B))/6))
1370 IF EV<=0 THEN PRINT"ADVERSAIRE
 DETRUIT" : AD=1
1380 IF AD=1 THEN VZ=0
1390 LOCATE 23,3 : PRINT"E.V="EV
1400 LOCATE 20,6 : PRINT"*"
1410 LOCATE 20,6 : PRINT" "
1420 NEXT I : NEXT J
1430 GOTO 610
```

LES ATOUTS DES PROGRAMMES DE BRIDGE



Bridge Nice Ideas : le seul programme correct pour micro (pour IBM.PC). Et en plus, beau et pas cher !

L'informatisation du bridge semble piétiner depuis des années. Pourtant les progrès, pour demeurer modestes, n'en sont pas moins réguliers. Et dans cette épreuve difficile, les chercheurs français apparaissent bien placés.

Sans évidemment vouloir prendre parti dans le débat dénué d'intérêt consistant à consacrer le Roi des jeux, force nous est de constater que les échecs méritent le titre de jeu le plus universel. Le bridge ne peut au mieux que revendiquer la deuxième place. Peut-être parce que beaucoup plus récent, il a moins d'un siècle, peut-être aussi parce qu'il laisse une plus grande part au hasard.

Est-ce pour ces deux raisons que la programmation du bridge a fait jusqu'ici infiniment moins d'adeptes que celle des échecs ? Sans doute. Et aussi et surtout parce que l'immense majorité des bridgeurs pratiquent leur jeu favori pour des raisons sociales, et non dans le but premier d'affronter et de vaincre des adversaires. Pour tous ces joueurs, la confrontation avec un programme, une machine, n'a donc aucun sens, aucun intérêt. C'est parce qu'ils n'avaient absolument pas pris en compte cet aspect essentiellement convivial du bridge que le premier fabricant de machines électroniques d'échecs, la firme américaine Fidelity Electronics, commit l'erreur de croire qu'une machine électronique à jouer au bridge aurait un marché encore plus considérable qu'aux échecs en raison de l'aisance financière des joueurs de bridge. L'échec commercial du *Bridge Challenger 1*, présenté dans notre numéro 1 en janvier 1980, fut total: plus de 100 000 fabriqués, quelques milliers vendus chaque année seulement.

Il faut dire que si *Bridge Challenger 1* ne pouvait guère intéresser les 95% de joueurs "de salon", il ne pouvait pas davantage séduire les 5% de bridgeurs de compétition en raison de sa grande faiblesse, surtout au jeu de la carte.

Objectivement cette première machine de bridge ne jouait pourtant pas plus mal que le *Chess Challenger 3* ne jouait aux échecs. Mais 7 ans après ces deux premiers essais assez grossiers quelle est l'évolution de la situation ?

• Au bridge, *Bridge Challenger 1* a eu trois descendants: *Bridge Challenger 2* et *Bridge Challenger 3* ses enfants naturels et *Bridge Duplicate*, un cousin, rival, mais de la même famille.

• Aux échecs, *Chess Challenger 3* a eu plus de 100 descendants tous plus sophistiqués les uns que les autres. Et la différence entre la meilleure machine commercialisée aujourd'hui, *Mephisto Amsterdam* et *Chess Challenger 3* est phénoménale: peut-être autant qu'entre le charriot de Cugnot et la plus récente formule 1.

Par contre si *Bridge Duplicate*, la plus forte machine commercialisée, joue nettement mieux que *Bridge Challenger 1* on est tout de même toujours dans des programmes de la même génération. Comment expliquer l'évolution infiniment plus lente au bridge qu'aux échecs en qualité comme en quantité ?

Le mode d'emploi -en anglais- d'un programme édité par Borland International : *Turbo Game Works* tente d'apporter des réponses à cette question.

"Les algorithmes utilisés dans les programmes d'échecs sont le résultat de plus de 10 ans de recherches par les experts en ordinateurs, et sont utilisés aujourd'hui parce qu'ils ont prouvé qu'ils étaient les meilleurs algorithmes disponibles. Les algorithmes utilisés dans* Turbo Bridge *n'ont pas un tel pedigree..."*

"Concevoir un bon programme de bridge est beaucoup plus difficile que concevoir un bon programme d'échecs. Au bridge, il y a plus d'informations non connues (les mains des autres joueurs) et vous devez communiquer correctement avec votre partenaire. Les informations non connues rendent tout beaucoup plus compliqué. Il ne suffit pas de décrire votre propre main, vous devez aussi savoir ce que votre partenaire sait de votre main. Le problème le plus difficile à résoudre est que vous devez analyser beaucoup plus profondément au bridge qu'aux échecs. Un programme peut bien jouer aux échecs en analysant de 2 à 4 demi-coups de profondeur. Les bons joueurs de bridge font toujours un plan de jeu pour la donne entière; un bon programme devrait faire la même chose. Mais si vous voulez analyser jusqu'à une profondeur de 13 plis, une recherche exhaustive est hors de question en raison de l'explosion combinatoire..."

* *en fait plus de 30 ! (NDLR)*

Pierre Cazala, l'ingénieur français qui a conçu le programme de *Bridge Duplicate*, conteste qu'il soit plus difficile de concevoir un programme de bridge qu'un programme d'échecs. Du moins pour ce qui est des enchères : *"Pour arriver à un très bon programme d'enchères, il n'est plus nécessaire de changer de modèle. Le modèle utilisé dans les meilleurs programmes actuels sera bientôt en mesure de maîtriser l'ensemble des paramètres que le joueur humain prend en compte."*

Fort de cette déclaration optimiste j'ai donné à *BC2, BC3, BD* et *Bridge Nice Ideas* une donne qu'Alain Pandolfi avait soumise à *BC1* en 1980 dans le n°1 de *Jeux & Stratégie*.

Ouest	Est
♠ A D	♠ R V
♥ A R V 10 4 2	♥ D 7 6 3
♦ 3 2	♦ 6 5 4
♣ R D 2	♣ A V 8 4

Cela donnait à l'époque le (mauvais) résultat :

Ouest	Est
(BC1)	(BC1)
2 ♥	3 ♥ (1)
4SA (2)	

(1) Enchère indiquant un fit à ♥ et un désir de chelem. Bien.

(2) Un Blackwood pour demander à Est son nombre d'As. Mauvaise enchère, car si Est n'a qu'un As il est impossible de savoir si c'est celui de ♣ ou de ♦, et, Ouest devra annoncer ou non le chelem à ♥ "dans le brouillard".

Il fallait faire une enchère de contrôle : 3 ♠ pour annoncer le contrôle du premier tour dans cette couleur. Est aurait fait de même en disant 4 ♣, et Ouest en disant 4 ♥ aurait indiqué qu'il n'avait pas de contrôle à ♦. Est aurait par conséquent laissé le contrat de 4 ♥.

Ouest	Est
2 ♥	3 ♥
3 ♠	4 ♣
4 ♥	Passe

Voyons maintenant s'il y a eu progrès :
BC2 fait exactement la même séquence d'enchères que *BC1 ;* quelle déception !
BC3 et *BNI* nous donnent de grands espoirs, mais hélas...

Ouest	Est
(BC3)	(BC3)
2 ♥	3 ♥
3 ♠	4 ♣ (1)
5 ♣ (2)	5 ♥ (3)
6 ♥ (4)	Passe

(1) Jusqu'ici tout est parfait...
(2) Contrôle du deuxième tour à ♣ probablement !
(3) Si on s'arrête là tout va encore très bien.
(4) Hélas !
Une louable tentative de mettre les enchères de contrôle dans le programme, mais ce n'est pas encore au point.
Quant à *Bridge Duplicate...*

Ouest	Est
(BD)	(BD)
2 ♥	3 ♥
3SA ?? (1)	4SA (2)
5 ♥ (3)	6 ♥
Passe.	

(1) Enchère incompréhensible... même pour son programmeur.
(2) Blackwood.
(3) 2 As.
Il serait très injuste de rester sur cet échec qui tendrait à prouver que bien peu de progrès ont été accomplis depuis 7 ans. Voici un autre exemple qui montre le contraire.

Ouest	Est
♠ 8 4	♠ 5
♥ A R D 5 3	♥ V 7 6 4
♦ A 7 4	♦ R 8 5 3
♣ D V 9	♣ R 7 4 3

Tous les programmes enrichissent bien :

Ouest	Est
1 ♥	3 ♥
4 ♥	Passe

Mais que se passe-t-il si Nord intervient à 3 ♠ ?
Nous voici placés devant un problème différent du précédent: celui des enchères compétitives.
Pour *BC1* et *BC2*, cela donne

Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♥	3 ♠	passe (1)	passe
Passe			

(1) *BC1* et *BC2* comptent 11 points de soutien, ce qui permettrait l'enchère de 3 ♥ s'il n'y avait pas eu l'intervention de Nord à 3 ♠. Il faudrait 13 points de soutien pour dire 4 ♥, *BC1* et *BC2* ne les ont pas, ils ne se posent pas de question: ils passent et laissent Nord jouer tranquillement 3 ♠.
BC3, BD et *BNI* connaissent par contre les enchères compétitives. Cela donne :

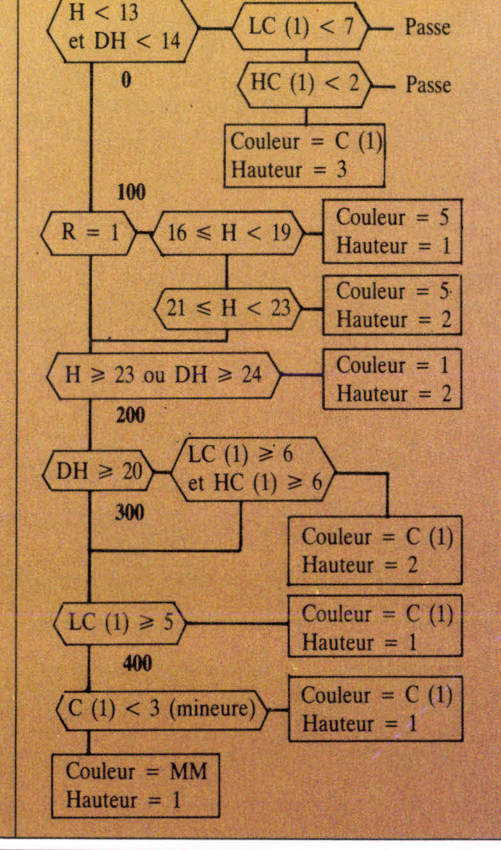
Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♥	3 ♠	4 ♥	Passe
Passe	Passe		

Voulez-vous essayer de concevoir un programme d'enchères? Voici ce qu'écrit *"Turbo Game Works"*
"Programmer un bon enchérisseur de bridge est beaucoup plus facile que programmer un bon joueur de jeu de la carte. Dans tous les programmes de bridge les enchères sont de bien meilleur niveau que le jeu de la carte. Les enchères consistent en trois tâches :
- comprendre les enchères du partenaire.
- comprendre les enchères des adversaires.
- déterminer votre propre enchère.
Une enchère révèle généralement une certaine force de la main (en points DH ou en levées de jeu) et une certaine longueur dans la couleur annoncée.
En se basant sur l'enchère du joueur, le programme stocke les informations que le joueur a révélées sur sa main.
Les informations stockées sont le minimum de longueur de chaque couleur; le minimum et le maximum des points.
Ce sont les seuls types d'information que le programme est capable de comprendre.
Les informations stockées sont remises à jour chaque fois qu'un joueur fait une enchère, et de cette façon le programme sait et comprend ce que chaque joueur a révélé".
Prenons un exemple. Lorsqu'un programme enregistre qu'un joueur a ouvert d'1 ♣, il en déduit que ce joueur a au moins 3 cartes à ♣ et de 13 points H ou 14 DH à 23 points DH. Rien de bien précis donc puisque cette enchère d'1 ♣ peut être faite aussi bien avec :

♠ R D 7 2	qu'avec	♠ R 8
♥ R V 8 6		♥ R V 8
♦ A 4		♦ A 4
♣ 4 3 2		♣ A R D 10 6 2

Mais si après avoir ouvert d'1 ♣ et reçu la réponse d'1 ♦ de son partenaire, l'ouvreur déclare 2 ♣, le programme va réactualiser ses connaissances. L'ouvreur a de 14 à 16 points DH au moins 6 cartes à ♣, et pas plus de trois cartes à ♥ et à ♠.

Voici un exemple ultra-simplifié de sous-programme d'ouverture en langage basic :
L'évaluation de la main : points d'honneur H
points d'honneur + distribution DH
levées de jeu LJ (*)
La distribution: couleur C (1) 1 = ♣ ; 2 = ♦ ; 3 = ♥ ; 4 = ♠ ; 5 = sans atout
longueur de la couleur LC (1)
nombre de pts d'honneur dans la couleur HC
meilleure mineure MM
hauteur de l'annonce HA
couleur de l'annonce CA
main non répartie R = 0
main répartie R = 1

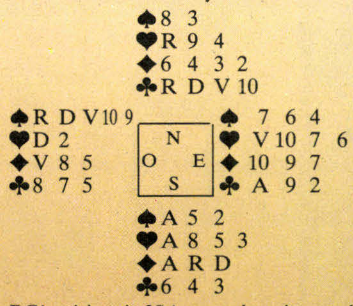


(*) voir "initiation au bridge", J&S no 26 et suivants.

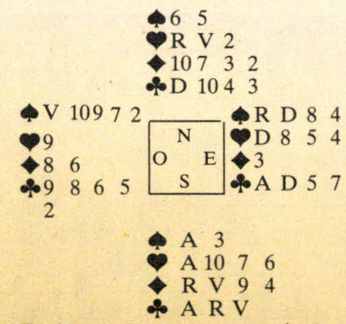


Match Bridge Challenger/Bridge Duplicate. De gauche à droite : Tim Scanlan et Serge Marin, de Nice Ideas, et l'auteur de l'article.

La complexité du programme de jeu de la carte étant reconnue de tous, nous en parlerons moins que des enchères, car il est vrai que si *BC1* était nul en ce domaine, *BC2*, et même *BC3, BD* et *BNI* sont encore de bien modestes adversaires dans ce compartiment du jeu.
Voici une donne d'il y a six ans...



BC1 qui jouait 3SA en sud avait reçu l'entame du Roi de ♠ et pris immédiatement de l'As au lieu de laisser passer deux fois pour couper les communications en prévision de la perte de la main à ♣.



Toujours à 3SA sur entame ♠, le programme prend, joue ♦ et chute. Pas brillant. Paradoxalement, à cartes cachées, *Bridge Challenger 3* et *BNI* trouvent le bon plan de jeu et gagnent ce contrat: prise de l'As de ♠, ♥ pour le Roi, Valet de ♥, Dame, As. As, Roi de ♣, Valet de ♣ surpris de la Dame, 10 de ♣, 2 de ♥ et impasse au 8 : bravo.

Aux échecs, le grand nombre des machines a entraîné la mise sur pied de championnats spécialement destinés aux programmes. Et pour étalonner ceux-ci, on les fait régulièrement participer à des tournois contre des humains. Rien de tel ou presque avec les machines de bridge en raison de leur faible nombre, et de leur jeu encore trop modeste. Une seule compétition officielle en juillet 1982 aux Arcs avec un match de 32 donnes entre *Bridge Duplicate* et un prototype du *Bridge Challenger 3.*

Après une première mi-temps égale, le programme français s'imposa nettement sur les 16 dernières donnes et gagna le match avec plus de 40 points de victoire de différence. Depuis, aucun autre programme n'a relevé le gant et *Bridge Duplicate* demeure le champion mondial faute d'adversaire. On parle régulièrement de projet mirobolant aux Etats-Unis, en Grande-Bretagne et en France, mais rien de concret n'arrive jamais à terme. Espérons que 1987 verra effectivement la sortie du programme de Philippe Pionchon qui pourrait affronter une version améliorée du *Bridge Duplicate.*


Turbo Game works. Pas fameux mais... à vous de l'améliorer !

Deux ans plus tard, *BC2* a fait des progrès et laisse passer deux fois : Bravo.
Même chose pour *BD*. Hélas *BC3* et *BNI* jouent exactement comme *BC1*, ils prennent tout de suite de l'As de ♠ et chutent : étrange régression.

Cette difficulté à réaliser un programme de jeu de la carte qui joue convenablement a incité certains programmeurs à tenter des expériences en "Double dummy", c'est-à-dire en "double mort". Le programme joue la carte en connaissant les quatre jeux. Il y a sept ans un programme de jeu en défense était disponible sur *Pet Commodore, Apple 2* et *TRS 80 :* c'était le programme de Duisman. Il jouait pourtant médiocrement malgré cet avantage dont rêve chaque joueur à la table.

Plus intéressante apparaît la tentative d'un programmeur, français Philippe Pionchon, qui en six ans a mis au point un programme en "Double dummy", mais qui ne joue pour l'instant qu'à Sans-atout. Il faut reconnaître que les résultats sont parfois impressionnants, comme dans cette donne où nous vous conseillons de cacher d'abord les jeux d'Ouest et d'Est, Sud jouant 3SA sur entame du 6 de ♠.

♠A D V 9 5
♥A R D V 9
♦V 5
♣4

♠R 8 7 6
♥2
♦A R 9 8
♣A V 10 9

N
O E
S

♠3 2
♥10 8 7 6 5
♦4 3 2
♣5 3 2

♠10 4
♥4 3
♦D 10 7 6
♣R D 8 7 6

Le programme Pionchon fait la levée avec le 10 de sa main, rejoue ♠ pour la Dame du mort, tire l'As de ♠ et l'As de ♥ et rend la main à Ouest au Roi de ♠. Ouest n'a plus de défense, car il ne peut pas sortir à ♥, il doit donner au déclarant sa 9e levée au choix à ♣ ou à ♦.
Alors, enfin un très bon programme de jeu de la carte, même à 4 mains connues ? Hélas non, il y a des failles comme cette donne pourtant plus simple que la précédente :

BRIDGE DUPLICATE

Le plus fort des appareils commercialisés, ce qui ne lui donne tout de même qu'un niveau de bonne troisième série. Appareil de conception entièrement française vendu environ 3 100 F. Peut jouer une, deux ou trois mains, mais l'appareil n'est fourni qu'avec une seule main électronique. Chaque main supplémentaire coûte 650 F.

• **Avantage :** pas d'attente avant de commencer une donne. Grâce aux mains électroniques, les joueurs prennent instantanément connaissance de leurs cartes et commencent à enchérir.

• **Inconvénient :** les mains ne sont pas toujours faciles à lire pour de "vieux bridgeurs" habitués depuis des années aux cartes.

BRIDGE NICE IDEAS

Pour l'instant le seul programme sur ordinateur individuel qui joue convenablement. C'est une version légèrement améliorée du *Bridge Challenger 3.* 60 000 donnes préprogrammées. Pas cher, environ 300 F mais il faut avoir un *IBM PC.*

• **Avantage :** de vraies cartes s'affichent sur l'écran, en couleur, et les manipulations sont faciles et très agréables.

• **Inconvénient :** un joueur de bridge est habitué à distribuer 52 cartes, à classer les 13 qui lui reviennent et à manipuler sans cesse celle-ci: voir ses cartes sur un écran de télévision est une révolution pas toujours facile à accepter.

TURBO GAME WORKS

Programme pour ordinateur individuel où les codes-sources sont publiés. Cela signifie que si vous êtes capables de programmer en Pascal, vous pouvez modifier le système d'enchères ou le jeu de la carte à votre guise. *Turbo Game Works* ne se limite pas au bridge, il est vendu avec un programme d'échecs et un autre de Gomoku qui, de la même façon, peuvent être modifiés par les utilisateurs. Le tout pour environ 800 F.

• **Avantage :** il est passionnant d'essayer de faire mieux jouer votre partenaire-adversaire électronique, ce qui au jeu de la carte ne doit pas être trop difficile car le programme de base est absolument nul dans ce domaine.

• **Inconvénient :** si on ne sait pas programmer en Pascal, le programme est vraiment trop faible pour que l'on puisse trouver un intérêt quelconque à jouer avec.

BRIDGE CHALLENGER 2

Bien que d'un niveau inférieur au *Bridge Challenger 3,* ce modèle sorti en 1980 demeure en vente à un prix voisin de 2 000 F. 32 touches, un lecteur optique de cartes. Peut jouer une, deux ou trois mains, plusieurs options d'enchères, donnes numérotées. (Rexton, importateur)

• **Avantage :** son prix assez bas pour un niveau convenable tant à l'enchère qu'au jeu de la carte.
Inconvénient : la manipulation assez longue et nécessitant un assez long apprentissage pour les bridgeurs peu habitués à utiliser un ordinateur.

BRIDGE CHALLENGER 3

32 touches mieux conçues et plus agréables à utiliser que sur *Bridge Challenger 2.* Options d'enchères (les mêmes que sur *Bridge Challenger 2,* moins le Baron sur 2SA!). 3 500 F environ. (Rexton, importateur).

• **Avantage :** de nombreuses imperfections d'enchères et de jeu de la carte du *BC2* ont été éliminées.

• **Inconvénient :** la conception générale reste la même, et jouer une donne prend beaucoup de temps malgré les progrès du lecteur optique des cartes.



MŒBIUS

**Un jeu de rôle ? Presque un vrai !
Avec vous, le héros, face aux mauvais, avec des « personnages non-joueurs » qu'il faudra séduire, des épreuves redoutables et un terrain immense à explorer. Vos caractéristiques ? Elles ne seront pas dues au hasard. Il vous faudra acquérir, dans l'action, vos points de maîtrise au combat à mains nues ou à l'épée et même en « force psychique ». Et une bonne karma vaut bien un bon katana !**

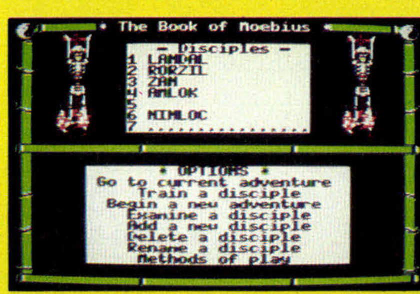


La villageoise est derrière le rideau de bambou. Peut-être a-t-elle de quoi manger. Ou un renseignement. Touche M pour aller plein est. « C'est impossible ». En effet, les bambous s'y opposent. E pour « s'équiper ». L'écran indique qu'on a une épée, pardon... le katana (sabre samouraï) en main. S pour « tailler dans les branchages ». M, on avance. La femme s'enfuit, elle a vu le sabre. Normal. Il faut encore tailler des bambous pour se frayer un chemin vers elle. Le sabre donne des signes de faiblesse. Il suffit de l'affûter ! U pour utiliser un objet, W pour se servir de la pierre à affûter.

La nuit tombe. Sur le plan, la portion visible du paysage se réduit au personnage. Les touches de 1 à 9 permettent de moduler l'écoulement du temps. Sauvons le personnage, touche Q, au cas où un tigre aurait l'idée d'en faire son repas nocturne.

L'aventure a commencé bien avant. Par l'initiation ! En ouvrant la boîte de *Mœbius*, on découvre deux disquettes pour *Apple* II+ 64 Ko, IIe ou IIc, un fascicule de règles (24 pages en anglais), un feuillet cartonné rappelant les codes des touches (37 touches participent au jeu !) et un foulard de « disciple de Mœbius ».

Le thème est simple et bien construit : le Maître Zen Mœbius a été trahi par Kaimen son disciple (l'ange déchu !) ; celui-ci lui a volé un puissant objet symbolique, la « sphère de l'harmonie céleste ». Les mois qui suivent ne sont bien sûr que ruines et deuils pour le royaume de Kantun, où se déroule l'action. Kaimen a caché la sphère et s'est entouré de gardes et d'assassins (ninjas). Votre mission est de retrouver la sphère, l'orbe de « l'harmonie céleste ». Le mélange de Taoïsme (chinois) et d'esprit guerrier (à la japonaise), le tout revu à la sauce américaine, n'est pas un sommet de la reconstitution historique, mais on s'y fait très vite.



Seul à l'aventure, vous devrez d'abord vous initier !

Première opération, créez votre personnage. Après lui avoir donné un nom, il faut le doter de caractéristiques. Ici, pas de lancer de dés ! C'est la réintroduction de l'adresse et de l'astuce. Trois phases président à son initiation : le combat à mains nues (karaté), le combat à l'épée et le contrôle de la « force psychique ».

Les deux types de combat se déroulent au choix, contre des gardes (toujours armés d'une épée) ou des assassins (mains nues). A l'aide des touches du clavier, le joueur contrôle les coups et les déplacements de son personnage. La rapi-



Les caractéristiques s'acquièrent lors de l'entraînement...

dité d'action varie de 1 (ralenti) à 9 (normal). Après en avoir laissé une bonne dizaine sur le dojo, il y en a enfin un qui tient le coup. La dernière phase consiste à contrôler le mouvement d'un objet dans une surface. Il faut simplement trouver les bonnes touches. Pas difficile. L'aventure peut commencer.
On retrouve son personnage près du temple de Mœbius. L'image est inhabituelle, bizarre. On la « lit » mal. Et puis on ne sait pas quoi faire.



Le personnage Nimloc a découvert une torche.

C'est comme si on vous demandait de retrouver une boule de pétanque dans la forêt de Fontainebleau. Enfin, le joueur est submergé par les commandes possibles. Il faut s'accrocher, disons 20 minutes. Le temps de perdre deux ou trois personnages ! Tous les grands jeux — et Mœbius en est un — présentent cette caractéristique. Le joueur est mille fois récompensé. Avec la maîtrise du clavier commence la féerie propre aux jeux de rôle.
L'équipe qui a réalisé la série des *Ultima* et aujourd'hui de *Mœbius* sait ce qui fait palpiter le joueur. On est pris et c'est génial ! Les huit touches qui entourent le L permettent le déplacement dans toutes les directions. Le L (pour *listen*) simule l'écoute. Le « est-ce qu'on entend quelque chose ? » cher aux amateurs de jeux de rôle est respecté.
Quand le chemin est obstrué, il suffit de le tailler à coup d'épée. Il reste ensuite ouvert tout au long de la partie. On distingue rapidement la représentation de la coupe à ras des bambous ! Le personnage dispose d'un matériel de base : épée, élexirs de soin, torches, pierre à affûter.

JEUX POUR MICRO



Découverte essentielle, la fontaine ! Un menu affiche toutes les commandes.

C'est tout. La nourriture et l'eau jouent un grand rôle. Vos premiers personnages mourront tous de soif. En remontant au nord tout en longeant la côte, puis en coupant vers l'est en défrichant, vous découvrirez la fontaine. On peut y faire



Appuyez sur M (pour « Map ») vous observez le chemin parcouru.

de l'eau, mais aussi, devant le masque de la statue, y retrouver la force physique et mentale. Cet endroit est rapidement devenu notre « camp de base ».

Les « personnages non joueurs », guidés par le programme, traversent la grande forêt de bambous, semblant vous inviter à les suivre. Avant de prendre contact en tapant C, il faudra ranger son épée. Ils offriront souvent aide, nourriture et renseignements. Ils savent (c'est dans la règle) que vous tentez de les délivrer du joug de Kaimen. Mais s'ils ont peur, ils appelleront les gardes ! Vous avez parfois le temps de fuir, souvent de lancer un ou plusieurs « shurikens » (sortes d'étoiles métalliques). Si ces actions échouent, ce sera le combat, à l'image de ceux de votre initiation.
Si vos points de vie décroissent trop vite, un coup sur la touche RETURN enregistrera votre désir de fuir. Ça ne marche pas toujours ! Chaque personnage peut être réanimé trois fois avant que son esprit aille rejoindre, définitivement, semble-t-il, les sous-sols d'un enfer bien gardé.
Les rencontres avec les villageois sont simples, mais bien gérées. On peut leur demander de l'aide, mais aussi de vous suivre, de rester sur place ou encore de partir.



Des visages à ne pas oublier ! Ceux de vos ennemis.



Un garde vous a rattrapé. Le combat va commencer...



Le moine peut être votre allié ; sachez le convaincre de vous suivre.

Sous l'image principale figure le symbole du Yin et du Yang. Les deux parties qui le composent (noire et blanche) peuvent être jointes ou séparées. Cela représente la morale du personnage (et du joueur !). Dans le jeu, le terme de Karma s'y substitue. Il faudra jouer « bon » ! (n'en déplaise aux « chaotic evil » de *Donjons & Dragons*). Il y a des squelettes qui entourent les villages et semblent les protéger... Eh bien malgré la tentation il ne faudra pas donner de grands coups d'épée dedans ! Votre karma baisserait dangereusement. Certes, en dernier recours, il ne faudra pas hésiter, car leur esprit s'échappant, ils vous laisseront toujours un objet. Tout cela n'est évidemment pas dit dans la règle. Il faudra le découvrir.



L'inventaire du héros : torches, pierres à affuter et élexirs.

Mais, et c'est là la force du jeu, l'imagination est guidée par les déplacements des personnages de rencontre, par les événements. Tout à coup on a une idée et ça marche ! Au bout d'une trentaine d'heures, vous n'aurez exploré qu'un quart du terrain. Et encore, le terrain découvert en première approche ne constitue-t-il qu'un quart de la disquette « terre, eau, air, feu ». Et c'est tant mieux, car *Mœbius* est un paradis pour les amateurs de jeux de rôle sur micro, de loin le meilleur parmi les plus récents.



La « magic box » n'est autre que... le lecteur de disquettes !

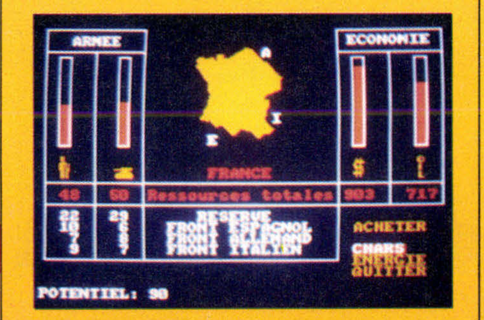
JEUX POUR MICROS



STRATEGY

Un cocktail réussi entre le jeu de stratégie (jeu de conquête), le jeu économique, et ce qu'on pourrait appeler le « wargame d'adresse ». Nous y reviendrons... Seul contre l'ordinateur ou à deux, le joueur a pour but de conquérir le plus possible de pays. Pour cela il doit d'abord contrôler l'économie de son pays. La répartition entre les « ouvriers » et les « soldats » modifie les variables « bénéfices » et « natalité ». Déjà, le joueur est face à une option de mobilisation immédiate faisant baisser la natalité et une option à plus long terme consistant, dans un premier temps à faire croître sa population et prospérer son économie.

Le jeu est soigneusement réglé et l'on s'aperçoit vite qu'une économie de guerre favorise la croissance (!!). Bien conçu également, en ce sens que l'inertie du choix est relativement faible et que les erreurs s'amortissent assez rapidement. Ensuite, le joueur consulte le paragraphe « achats » du menu. L'écran apporte les informations suivantes : quantité d'hommes ou de chars défendant chaque frontière et en réserve, quantité d'énergie (fuel) et d'argent.



Le joueur peut acheter des chars et du fuel pour les faire rouler. Viennent ensuite les déplacements. Toujours à l'aide des touches-flèches et « enter », le joueur choisit ses déplacements de troupes et de chars vers les frontières des pays limitrophes. Au menu, figurent également l'« attaque » et l'« invasion ». L'attaque a lieu quand la frontière adverse est défendue. L'invasion, quand les troupes adverses sont éliminées. Le joueur peut alors faire pénétrer ses troupes librement. En cas d'attaque, le joueur passe à la phase wargame d'action ! Sur un terrain de marqué de points où apparaissent les unités adverses, le joueur doit disposer ses troupes dans le temps imparti.

Celui-ci est généralement court : 10 secondes à une minute. Les touches-flèches permettent de déplacer un curseur et la touche « copy » confirme la mise en place du pion. En fonction du rapport des forces, mais aussi des choix de placement, le programme indique les pertes subies par les belligérants. Il est également possible de pratiquer ce « sport » avec une manette de jeu.

La phase de jeu est astucieuse. Le joueur dispose d'un capital en points au début de son tour, qu'il dépense comme bon lui semble, dans l'ordre qui lui convient. Tout coûte des points. Quand le potentiel est à zéro ou que le joueur choisit de passer la main, son tour de jeu est fini. Un char ne coûte que 4 points et un soldat ou un déplacement un point seulement. Alors que l'option ESPIONNAGE vaut 30 points ! Mais elle permet au joueur l'accès au tableau de répartition des forces armées adverses. La valeur des renseignements fournis dépend du potentiel en points dont dispose le joueur au moment où il choisit cette option.

Assez lent au début, *Strategy* devient de plus en plus passionnant à mesure que le temps s'écoule. Il le devient plus encore quand, après une invasion, il est possible d'utiliser à son profit l'économie du pays conquis. Les attitudes sont multiples, tant du point de vue économique que stratégique. Le pays d'origine peut, par exemple, être dédié à la production tandis que le pays occupé fournit des troupes. Ou l'inverse. Ainsi, peu à peu les joueurs forment des blocs qui s'opposent.

Le joueur peut sauvegarder sur cassette les situations qu'il désire reprendre ultérieurement. C'est

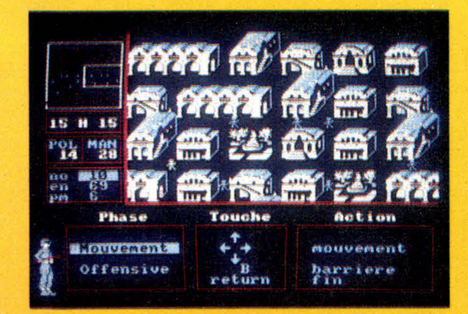
heureux, car à mesure que chacun dispose d'un plus grand nombre de pays, le tour de jeu s'allonge.

EN BREF

Cassette (180 F) et disquette (200 F) pour CPC 464, 664 et 6128. Editée par Norsoft.
type de jeu : économique, wargame
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

POUVOIR

L'action est située en ville, la veille des élections législatives. Pour son grand discours final, le député X est déjà sur la Grand-Place. Le quartier est bouclé par les CRS. Les manifestants arrivent avec pour but de l'empêcher de parler. On peut jouer seul, les CRS contre les manifestants (gérés par le programme) ou jouer à deux, chacun prenant un des groupes. Le jeu présente un double aspect. Dans un premier temps, il consiste essentiellement à déplacer tour à tour chacun de ses hommes, manifestants ou policiers. Les policiers peuvent en outre poser des barrières. Dès que les opposants sont « au



contact », le jeu permet d'entrer dans un sous-programme « action », constitué par des séquences de jeu d'adresse simplifié : saut de barrières par les manifestants, jet de pavés sur les CRS, lancer de grenades sur les manifestants. Le jeu est meilleur à deux qu'en solitaire et surtout plus amusant. D'un abord simple et tout public. Au total, le jeu est bon mais vu la richesse du thème, on pouvait s'attendre à mieux.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
type de jeu : tactique et adresse
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

ROCK'N WRESTLE



Le jeu proposé est une simulation de « lutte », en 3D, à pratiquer à la manette. En fait, sur le ring, les combattants semblent plutôt adeptes du catch ou de la castagne de coin de rue ! Plus de 20 mouvements, prises et coups sont possibles. Bien fait et surtout très drôle. A jouer à deux, sans risque d'éclater vos neurones.

EN BREF

Cassette (105 F) pour Commodore 64. Édité par Melbourne House, distribué par Innélec (règle en français).
type de jeu : adresse
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

OLYMPE

Un damier de 16 cases sur 8. Face à face, les dieux grecs et leurs homologues latins. En solitaire contre l'ordinateur ou à deux avec le programme pour arbitre, le joueur doit d'abord apprendre à reconnaître ces nouvelles pièces et mémoriser leurs capacités de déplacement. Un faux air de jeu d'échecs... Mais quand deux pièces sont au contact, une nouvelle forme de combat s'engage : le décor change et les joueurs défendent leurs pièces dans une arène, manette en main. Le jeu d'adresse et d'astuce prend temporairement le pas sur le jeu stratégique et tactique. Heureusement, la pièce la plus forte à toutes les chances de gagner, si le joueur qui la manipule ne fait pas trop d'erreurs.
Simple en apparence, *Olympe* est difficile à pratiquer. Hormis les combats à la manette, il faudra réapprendre les ouvertures, les milieux et les fins de parties. Tout comme si, pour la première fois, on vous présentait le jeu d'échecs !



Imaginez un peu ! *Olympe* est un bon jeu, mais qui s'adresse surtout aux joueurs prêts à consacrer beaucoup de temps à sa pratique.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Free Game Blot.
accessibilité : ▶▶▷▷▷
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

POLITIC POKER

Un poker où les enjeux sont des voix et les cartes les hommes et femmes politiques du moment : Mitterrand le Roi de ♥ ou Krasucki le Valet de ♦, etc.
En plus de la règle classique du poker, il faut jouer pour un parti et garder des cartes de même tendance, plutôt que de faire des combinaisons.



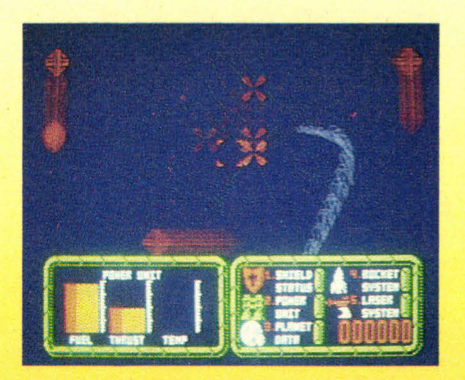
C'est amusant, les graphismes sont vraiment réussis... On passe un bon moment. Quand cela va mal, une touche « veste » vous permet de la retourner à propos et de changer de camp par conséquent !

EN BREF

Cassette (100 F) pour Thomson MO 5 et TO 7-70. Édité par Infogrames.
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▷▷

JEUX POUR MICROS

BATTLE OF THE PLANETS



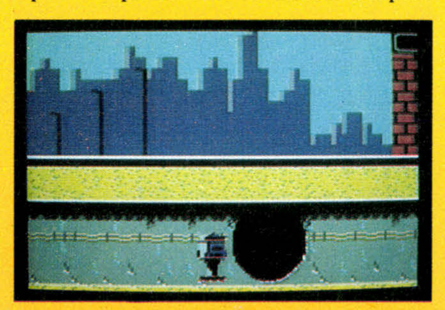
Reprise de l'immortel *Star Trek* sous forme d'un jeu de tactique et d'adresse. Un vaisseau tente d'empêcher des extra-terrestres (hostiles bien sûr !) d'envahir notre système planétaire. Le jeu se pratique à la manette. S'il n'est pas original, il est en revanche remarquablement bien réalisé, tant du point de vue graphique (animations) que de celui de la clarté de lecture de l'écran. S'il convient de détruire les vaisseaux ennemis, il est tout aussi important de bien gérer son vaisseau, en allant se ravitailler ou faire des réparations sur des planètes. C'est un bon jeu tactique.

EN BREF

Cassette (129 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Mikrogen, distribué par Innélec.
type de jeu : tactique et adresse
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▷

OPERATION CYBORG

Une excellente idée... et une réalisation fragile ! Le thème est celui d'un robot qui est chargé de nettoyer les égouts d'une grande ville et d'éliminer par la même occasion les bestioles malfaisantes qui s'y trouvent. Ce robot peut être tout bêtement manipulé à la manette ou — plus intelligemment — être programmé pour répondre rapidement et de manière adéquate



à chaque type de « monstre » rencontré. La séquence de programmation est remarquable de simplicité et d'efficacité. Les graphismes et animations sont remarquables. Un seul problème, le programme se plante facilement, sans qu'il soit possible de reprendre la main.

EN BREF

Cassette (140 F) pour Commodore 64. Édité par Ere Informatique - Radarsoft.
type de jeu : aventure-arcade
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▷▷▷

PACK 2



La disquette propose deux jeux. Le premier, *Galachip*, n'est autre qu'un *space invaders* (eh oui !) ; le second, *Buggy 2*, un parcours dans le désert à bord d'une voiture tout terrain. Les deux se pratiquent à la manette. Les graphismes sont réussis, mais 199 F pour des jeux déjà vus cent fois, c'est cher...

EN BREF

Disquette (199 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Chip, distribué par Innélec.
type de jeu : adresse
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▷▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▷▷▷▷

TONY TRUAND



De belles images ne font pas un bon jeu ! Surtout lorsque l'objectif est de plonger les joueurs dans une atmosphère d'aventure policière. Votre objectif est de démasquer un assassin en constituant peu à peu son portrait-robot. Remplacer un score par la constitution d'un portrait est une bonne idée, mais c'est la seule ! On s'étonne d'apprendre qu'il n'est pas possible de se déplacer deux fois de suite dans la même direction. Admettons ! On apprécie moins encore que les lieux soient complètement dissociés les uns des autres. A quoi bon taper N, S, E ou O, si c'est pour aller n'importe où !
A chaque action, une image apparaît, ainsi qu'un texte mentionnant les raisons de votre « échec » (l'assassin vient de quitter les lieux) ou de votre « réussite » (vous découvrez un indice, un témoignage permettant d'affiner le portrait-robot). Rien ne prévient de l'échec ou de la réussite. C'est un peu désespérant.

EN BREF

Cassette (140 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels.
type de jeu : enquête policière
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

ENQUÊTE A LA LOUPE

Les enquêtes policières ont du succès. Et c'est tant mieux. Celle-ci vous invite à personnifier un inspecteur de police (niveau 1) ou un commissaire (niveau 2). Après avoir pris connaissance de votre nom, le programme vous donne la main. A l'aide des touches-flèches, vous rejoignez l'icone « radio » pour obtenir des informations sur le crime qui vient d'être commis. Vous avez une semaine pour inculper le meurtrier. Point très important, chaque fois que vous lancez le programme, vous avez une nouvelle énigme à résoudre. Nous avons affaire, pour l'une des toutes premières fois, à un générateur d'enquêtes policières. C'est un « plus » considérable. Toujours à l'aide des touches-flèches, vous choisissez l'image du téléphone ou du véhicule de police. Le téléphone permet de joindre immédiatement d'éventuels témoins, de les convoquer au commissariat et d'effectuer une perquisition. Dans votre bureau, vous avez accès à un fichier décrivant les 20 personnes concernées par l'affaire. Vous disposez également d'un fichier à tri-multicritères. Il vous est ainsi possible de connaître toutes les personnes blondes dont l'âge est compris entre 20 et 30 ans, par exemple. Un analyseur syntaxique autorise le dialogue avec les témoins, en face à face ou au téléphone. Ce n'est pas un analyseur colossal. Cependant, on peut apprendre où se trouvait le témoin au moment du meurtre, avec qui (et contrôler son alibi !), connaître ses loisirs préférés, les rapports entretenus avec d'autres témoins ou la victime.

L'enquête n'est pas facile. Le jeu demande temps et patience. La prise de notes est obligatoire. Quand vous aurez enfin recueilli suffisamment d'indices vous pourrez porter une accusation.

Si vous avez tapé le mauvais nom, le programme vous indiquera un « pourcentage de réussite », indiquant la valeur des indices accumulés. Un bon programme, avec des énigmes relativement « corsées »...

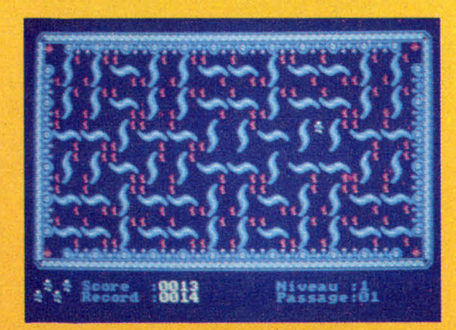
EN BREF

Cassette (165 F) pour M05 et T07. Édité par Vifi International.
type de jeu : enquête
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▶▶▶▷ (pour le générateur d'énigmes)
graphisme : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

DEDALOS

Un petit jeu tactique bien sympathique ! Le petit personnage que vous guidez est chargé d'éteindre, en les touchant, des flammes groupées par quatre. Pour chaque flamme éteinte, un groupe de barrières pivotent, verticalement ou horizontalement. Jamais vous ne devez être en vue de l'un des bords du plateau de jeu. Si c'est le cas, la sanction est immédiate : un rayon laser vous fait perdre une des quatre vies dont vous disposez au départ.

Comment éteindre les flammes en étant sûr de ne pas être à découvert et marquer le plus de points possible ? Telle est la question. Une solution de secours consiste à appuyer sur la touche *copy* pour remettre les barrières comme elles l'étaient au départ, en quinconce. Mais cela coûte autant de points que de fois qu'on fait appel à cette procédure. Cela devient vite prohibitif ! Sachant qu'un seul groupe de barrières pivotera, il ne faudra jamais être séparé du bord par moins de deux barrières. Ce qui n'est pas toujours facile et contraint à suivre des parcours de plus en plus longs. Le risque lié à l'inattention est toujours présent, puisqu'il faut contrôler quatre directions !

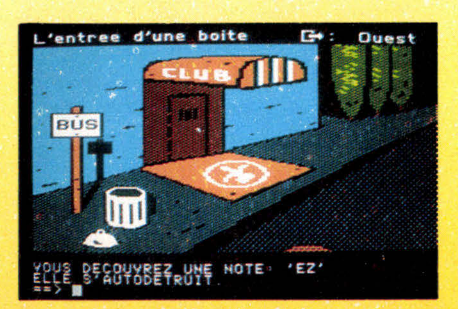


La pratique montre que *Dédalos* se pratique par tranches de 10 à 20 minutes. On a envie d'y revenir, souvent ! Ce qui est un gage de qualité.

EN BREF

Cassette (105 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Editée par Free game Blot.
type de jeu : tactique
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

BARATIN BLUES



Il y a des fous dangereux. Celui-là veut empoisonner les eaux de la capitale ! On vous met sur le coup. Normal, vous êtes de la « Grande maison ».

Baratin blues est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique. Comme toujours, le joueur voit l'image correspondant à l'endroit où il se trouve et tape un ordre (un verbe suivi d'un nom) pour agir. Ensuite tout dépend de la difficulté ! *Baratin Blues* n'est pas très facile, c'est sûr, mais il tient compte des tics, des manières de procéder des amateurs de jeux d'aventure. Tant mieux pour ceux qui les ont acquis. (Les autres... ?). Vous devrez acheter ou collecter les objets repérés sur les images. Tentez de « voir » ou d'« examiner » les éléments composant chaque dessin, de « pousser » les objets susceptibles de l'être. Certains indices (des lettres ou des fragments de mots) devront être assemblés pour trouver une destination. En bref, pas très palpitant, mais sympa ! Et puis, si vraiment on est bloqué dans le jeu, il suffit d'écrire à l'éditeur pour avoir la solution.

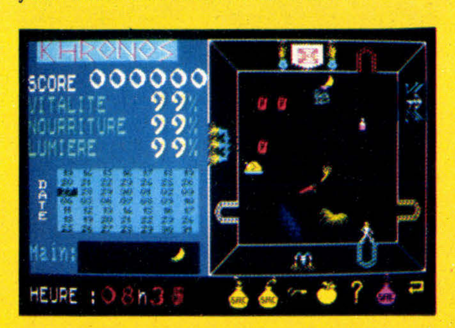
EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc Éditée par Froggy Software.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

JEUX POUR MICROS

KHRONOS

En solitaire, le héros-joueur aura comme but d'atteindre l'éternité en quatre semaines ! Pour cela, il doit survivre et collecter les objets nécessaires à sa quête dans les 250 salles (vues en plan) d'un château rempli de maléfices. Un thème classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.



Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !

La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
type de jeu : aventure, adresse
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

PADIRAC

Une soucoupe volante explore les galeries du gouffre de Padirac (!). De nombreux obstacles (souvent des portes) empêchent l'évolution de l'engin. Pour passer et progresser, le joueur doit répondre à de brèves énigmes, notamment compléter les lettres manquantes des mots proposés. En bref, nous sommes en présence d'un labyrinthe complexe, mais au demeurant accessible.



EN BREF

Cassette (140 F) pour Commodore 64. Édité par Ere Informatique - Radarsoft.
type de jeu : labyrinthe
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

TENNIS 3D



Un classique parmi les simulations sportives. Celle-ci est bien réalisée, avec un petit plus, le joueur peut choisir le terrain (terre battue, gazon ou synthétique). Un ou deux joueurs, au clavier ou à la manette...

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
type de jeu : comme son nom l'indique
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS

Un produit nouveau, la « romansquette » ! La « *Femme qui...* » est un roman interactif qui simule un dialogue entre le joueur (plutôt une fille), son ordinateur et les branchés d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).

Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par O(ui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ».

Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « *La femme qui...* » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.



EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Editée par Froggy Software.
type de jeu : dialogue
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

TAU CETI

Excellente simulation de SF, avec une bonne concordance entre le scénario et le jeu, ce qui est loin d'être toujours le cas !

Nous sommes à l'aube du XXIIe siècle. Le siècle écoulé a vu la colonisation de nombreuses planètes, et notamment de Tau Céti III. A la suite d'une terrible épidémie, cette planète a été laissée entre les mains des robots, gardiens du site. Ils s'opposent désormais à toute intervention, y compris celle de l'homme ! Classique. La seule possibilité — et c'est votre mission — est d'aller détruire la centrale qui leur sert de source énergétique.

Le plan de Tau Céti III est visible sur la partie gauche de l'écran. Il est réalisé en trois dimensions, ce qui rend possible l'approche, d'un coup de « zoom ». L'ordinateur de votre vaisseau détient des informations sur les villes de la planète. A vous de le questionner avant de taper l'ordre « *launch* » pour atterrir sur celle de votre choix.

La partie « équipement » du vaisseau est bien



réalisée. Mais ce n'est rien à côté de l'exploration en elle-même.

Une fois à quelques mètres du sol, vous guidez votre vaisseau en vision réelle trois dimensions. Et cela fait rêver. La planète a des jours et des nuits, et donc un soleil qui se lève et se couche. Des étoiles filantes traversent son ciel. Le réalisme tient parfois à de tels détails, infimes.

La partie « adresse », qui se réduit à détruire les robots pas trop dangereux, reste limitée. Le vrai plaisir consiste à reconnaître, par leurs formes, les différents bâtiments et même à y arrimer votre vaisseau, notamment pour le réapprovisionnement en énergie. L'approche doit être lente pour réduire les risques de casse. Le sentiment de vivre cette aventure s'impose peu à peu. Un cocktail très réussi entre l'exploration, la gestion et le jeu d'action. A ne pas manquer ! (en anglais).

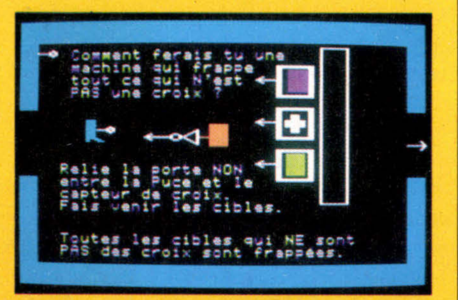
EN BREF

Cassette (150 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par CLR (GB).
type de jeu : adresse-aventure
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA BOITE A PUCES

Une excellente initiation à la logique des circuits intégrés. Elle s'agrémente d'une série de jeux de logique qui contraindront le joueur à faire preuve d'astuce et d'esprit de déduction. Mais quelle déception pour qui connaît le jeu d'origine ! Le fameux *Robot Odyssey* auquel nous avons dédié notre Ludotique (voir J & S n° 31). Un fabuleux jeu d'aventure où le joueur doit assembler ses trois robots pour parcourir un dangereux dédale. Et sous quelle forme arrive-t-il en France, ce génial *Robot Odyssey ?* Pas difficile à deviner... il est passé à la moulinette pédagogique.

Le jeu d'aventure qui sous-tendait l'acquisition des notions élémentaires des circuits logiques (les « portes » ET, OU, non-ET, non-OU) a disparu, remplacé par des jeux qui, par comparaison, sont d'une rare fadeur. Ira-t-on jusqu'à



coller des étiquettes « PAS DRÔLE » sur les logiciels pour en garantir le « sérieux » ? On peut se le demander !

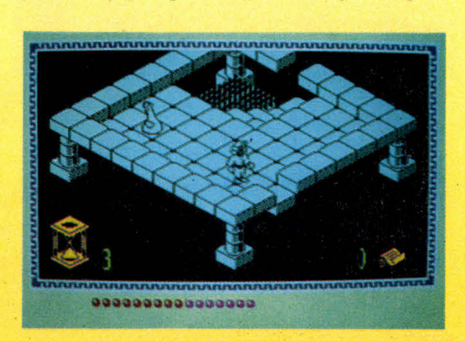
Alors bien sûr, *La boîte à puces* est un beau logiciel ; il serait stupide de le nier, mais tellement moins bien que son illustre version anglo-saxonne ! On attend la vraie version française de *Robot Odyssey !*

EN BREF

Disquette (295 F) pour Apple II+ (64 Ko), IIe et IIc. Édité par The Learning Company et en France par Vifi International.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▷▷

SORTILEGES

Un colossal labyrinthe représentant un temple : un personnage passe de salle en salle à la recherche d'un talisman, tels sont les éléments de base du « temple maléfique » de *Sortilèges*. Le joueur guide son personnage à l'aide des touches-flèches. En première approche, c'est le graphisme qui retient toute l'attention du joueur. Magnifique ! Tout à l'image des pro-



grammes anglais réalisés par Ultimate. Vision tridimensionnelle, passage et même disparition du personnage derrière les obstacles (et donc gestion de « plans prioritaires » à l'écran), de quoi ravir les plus difficiles.

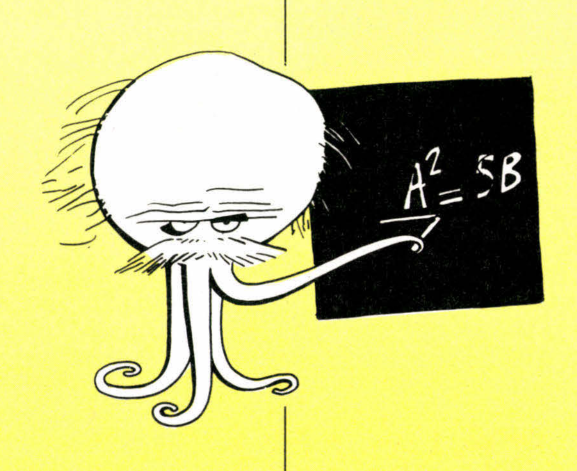
Sortilèges est en première approche un jeu d'exploration sans autre but que de survivre. On

découvre des sabliers qui accordent quelques « points de temps » bienvenus. Rien est dit, tout se devine... Ce qui n'est d'ailleurs pas déplaisant. Le jeu, c'est parfois découvrir la règle. Parfois cela est une carence du mode d'emploi. Ici, il semble que ce soit volontaire. Au total, nous sommes en présence d'un très beau labyrinthe d'aventure, qui sera apprécié par les amateurs de jeux d'exploration, mais qui manque un peu « de chair » pour les amateurs de jeux d'aventure « classiques » ou de jeux de rôle.

EN BREF

Cassette (190 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70 (clavier et manettes) et TO 9 (avec manettes). Editée par Infogrames.
type de jeu : labyrinthe, aventure
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES GRANDES ÉCOLES

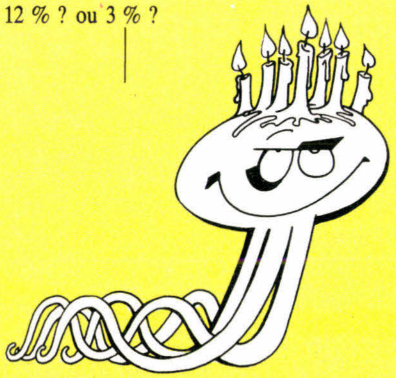


PROPORTIONS

Dans cette classe de "taupe", il y a les 3/2 (première année de mathématiques spéciales) et les 5/2 (deuxième année). Tous les 5/2, sauf 1, ont intégré une Grande École. Parmi les 3/2, un tiers a intégré, et, dans ce tiers, un élève sur 3 a été admis à l'X.
Au total, c'est la moitié de la classe qui a intégré. Le cinquième des élèves a été admissible, sans être admis.
Combien d'élèves cette classe compte-t-elle ? Et parmi eux, combien de 3/2 et 5/2 ?

LES ANNIVERSAIRES

Les 50 élèves de cette classe ont tous un jour anniversaire différent. Quelle était la probabilité d'un tel événement ?
87 % ? 47 % ? 28 % ? 12 % ? ou 3 % ?



CURIEUX PROBLÈME D'ALGÈBRE

Les élèves recherchent deux nombres A et B non égaux à 0, mais pouvant prendre aussi bien une valeur positive qu'une valeur négative. Le professeur, qui ne se trompe jamais*, affirme :
— "Si A est différent de B, le carré de A est égal à 5 fois B".
Un élève intervient alors :
— "Si on ajoute B à 3 fois A, on ne trouve pas 0."
Un deuxième élève prend alors la parole :
— "En tout cas, si A + B est égal à 30, A est égal à 10".
— "L'un de vous dit vrai, l'autre se trompe", dit le professeur.
Que valent A et B ?

* *Cet énoncé relève évidemment de la plus pure fiction !*

CRYPTARITHME

Vous connaissez à présent parfaitement la règle de ce genre de casse-tête. Chaque lettre correspond à un chiffre toujours le même ; et chaque chiffre est remplacé par une lettre toujours la même. Aucun nombre ne commence par 0. Il n'y a qu'une solution. Pour vous aider, nous vous indiquons les deux retenues.
Quelle est cette addition ?

```
    (1)           (1)
     C   A   L   C   U   L
 +   M   E   N   T   A   L
 -------------------------
 =   É   L   È   V   E   S
```

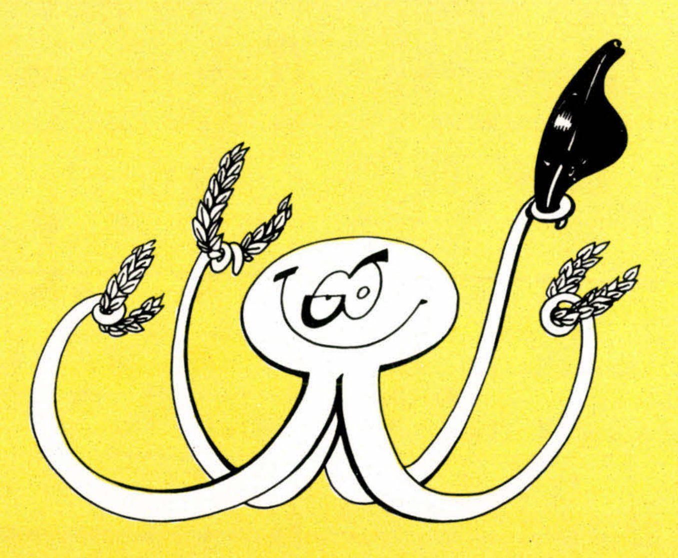
RENDEZ À CÉSAR

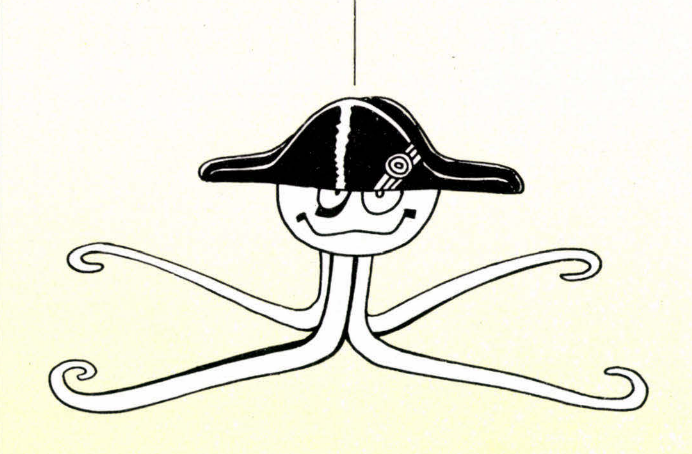
Dans ce lycée, il existe une deuxième classe de "taupe". Les 5 premiers de la classe briguaient chacun une école différente parmi l'ENS, l'X, les PONTS, les MINES et CENTRALE. Ils ont globalement intégré ces mêmes écoles, mais chacun n'a pas forcément obtenu l'école de son choix.

Barbara, meilleure que l'élève reçu(e) aux Ponts, briguait les Mines. Charles, qui souhaitait les PONTS, n'est pas troisième et est meilleur qu'Anatole. La première est entrée comme elle le souhaitait, à l'ENS, tandis que le (ou la) cinquième a intégré Centrale. L'élève rentré(e) à l'X est meilleur(e) que Dorothée, qui n'est pas entrée dans l'école de son choix, tout comme d'ailleurs le (ou la) deuxième. Celui (ou celle) qui souhaitait CENTRALE a eu les MINES.

Quant à Élysée, est-ce un garçon ou une fille ?

Pouvez-vous reconstituer le classement, et indiquer dans quelle école chaque élève a intégré ?





LE LAISSÉ POUR COMPTE

Dans l'atmosphère fébrile de la période des concours, chacun des 10 taupins a inscrit l'ordre de ses préférences pour l'intégration aux quatre principales écoles.
Cela donne le tableau suivant :

Préférences	1	2	3	4
Agnès	X	Ens	Ponts	Centrale
Bernard	Ens	X	Ponts	Centrale
Carole	X	Ens	Ponts	Centrale
Daniel	Ens	X	Ponts	Centrale
Éric	Ens	X	Centrale	Ponts
François	Ens	Ponts	Centrale	X
Gaëlle	Ens	X	Ponts	Centrale
Herbert	X	Centrale	Ponts	Ens
Inès	Ens	X	Ponts	Centrale
Jacques	X	Ens	Centrale	Ponts

Quelques mois plus tard, c'est le verdict.
Voici le classement de chaque concours, et le nombre de places offertes à cette classe par chaque école.

Rang	Ens	X	Ponts	Centrale
1er	Agnès	Bernard	Bernard	Bernard
2e	Bernard	Daniel	Agnès	Éric
3e	Carole	Agnès	Gaëlle	Carole
4e	Daniel	François	Éric	Agnès
5e	Éric	Éric	Herbert	Inès
6e	François	Carole	Daniel	Gaëlle
7e	Gaëlle	Inès	Carole	Daniel
8e	Herbert	Gaëlle	François	Jacques
9e	Inès	Jacques	Jacques	François
10e	Jacques	Herbert	Inès	Herbert
Places offertes	1	2	3	3

La règle pour l'intégration est la suivante :
L'école envoie une lettre d'admission aux élèves reçus.
Ceux-ci peuvent accepter, attendre, ou démissionner. Dès qu'un élève démissionne, l'école envoie une lettre d'admission au suivant sur la liste. Les démissions sont définitives, mais les élèves connaissent les préférences des autres et agissent au mieux de leurs propres intérêts.

Pouvez-vous dire lequel restera sur la touche ?

Solutions page 117



LE PAT (2e partie)

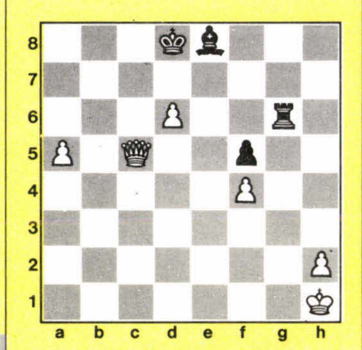
STRATEGIES

Je pris le pion blanc, mis ma Dame à sa place, appuyai sur la pendule, inscrivis le coup sur ma feuille de partie et me levai.
« *Tu gagnes ?* » demanda un ami qui participait également à ce tournoi Open. « *Sans problèmes. On est en finale de Dames et je viens de capturer un deuxième pion. Il devrait bientôt abandonner* ».
A ce moment je vis mon adversaire allemand passer devant moi. De loin, j'aperçus le bouton de la pendule levé de mon côté et revins rapidement vers la table de jeu...
D'abord je n'en crus pas mes yeux. Je vis sa Dame placée juste devant mon Roi, en prise et non protégée et crus à une manière humoristique d'abandonner.
Dans le même dixième de seconde je découvris l'horreur : je devais prendre et il serait pat ! Le dépit de voir plusieurs heures d'efforts gâchées par ce piège était augmenté par le sourire radieux de mon adversaire et l'air amusé des spectateurs. Depuis ce jour de 1975, il ne m'arrive plus d'être dans une position gagnante sans penser à cette ultime tentative de sauvetage, à cette règle paradoxale qui permet d'échapper à la mort en se suicidant. Ça n'arrive pas qu'aux autres !

EXERCICES

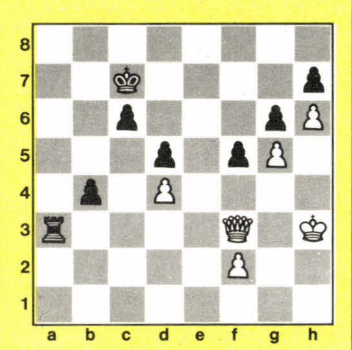
Solutions page 117 et 118

Pat en deux coups !



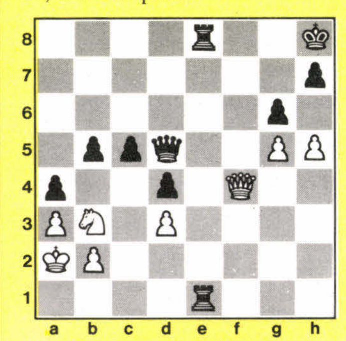
1 *Les noirs jouent et font nulle.*

L'échange et la finale qui s'ensuit semblent inévitables pour les blancs. Mais...



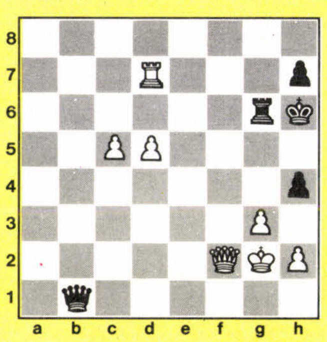
2 *Les blancs jouent et font nulle.*

Pat, forcément pat...



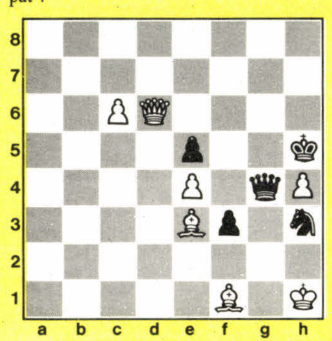
3 *Les blancs jouent et font nulle.*

Il s'agit de tisser un réseau de pat.



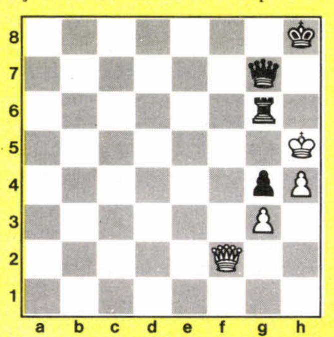
4 *Les noirs jouent et font nulle.*

Mis à part le pion e5, toutes les unités noires peuvent bouger. Alors où est le pat ?



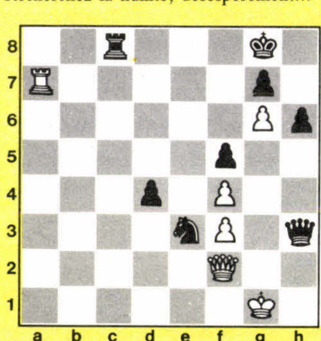
5 *les noirs jouent et font nulle.*

Les noirs menacent de faire mat de trois façons différentes. Un miracle est possible.



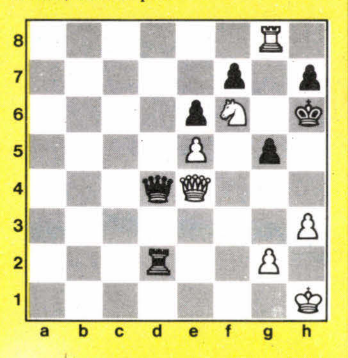
6 *Les blancs jouent et font nulle.*

Recherchez la nullité, désespérément...



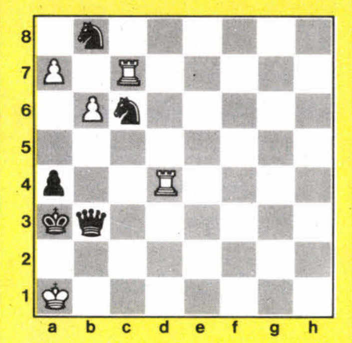
7 *Les blancs jouent et font nulle.*

L'objectif de l'attaque noire sera non pas le mat, mais le pat.



8 Les noirs jouent et font nulle.

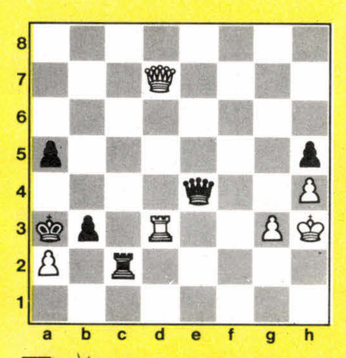
Le festival de clôture :



12 Les blancs jouent et font nulle.

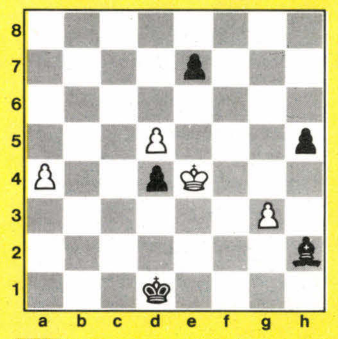
GRANDS CLASSIQUES

Comment auriez-vous sauvé le camp blanc ?



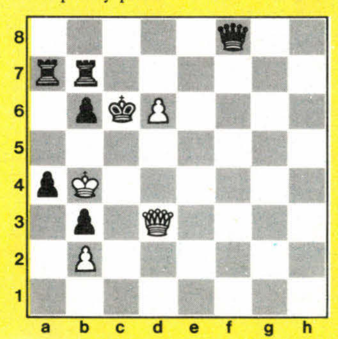
9 les blancs jouent et font nulle.

Une finale et un pat entrés dans les annales.



10 Les blancs jouent et font nulle.

Simple, mais il faut avoir l'esprit un peu tordu pour y penser !



11 Les blancs jouent et font nulle.



L'ART DE LA DEFENSE (suite)

Blancs : Gheorghiu ; Noirs : Kortchnoy
Jouée en 1968 à Palma de Majorque.
Défense Ouest-Indienne

1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cf3, b6 ; 4. g3, Fb7 ; 5. Fg2, Fe7 ; 6. 0-0, 0-0 ; 7. Cc3, Ce4 ; 8. Dc2, C×c3 ; 9. D×c3, c5 ; 10. Td1, d6 ; 11. b3, Ff6

(tout cela est bien connu de la théorie et constitue une défense solide que l'ex-champion du monde Anatoly Karpov emploie souvent. Le calme règnera désormais jusqu'au 22e coup, moment que choisit Kortchnoy pour sacrifier un pion).

12. Fb2, De7 ; 13. Dd2, Td8 ; 14. Ce1, F×g2 ; 15. C×g2, c×d4 ; 16. F×d4, F×d4 ; 17. D×d4, Cc6 ; 18. De4, Tac8 ; 19. Td2, a6 ; 20. Tad1, b5 ; 21. Ce3, b×c4 ; 22. D×c4, d5 ; 23. D×a6, Cb4 ; 24. Db6, Ta8 ; 25. a4, Tdb8 ; 26. Dd4, Cc6 ; 27. Dc3, Tb6 ; 28. Cc2, Db7

(en compensation du pion sacrifié, Kortchnoy a obtenu la prédominance centrale et une pression sur les pions a et b).

29. Td3, h5 ; 30. h4, g6 ?
(un affaiblissement inutile de la case f6 qui donne aux blancs des motifs d'attaque sur le roque).

31. e4 !, Tc8 ; 32. Db2, d×e4 !

(la meilleure chance pratique dans une position très inférieure. Une défense passive ne pouvait permettre d'espérer une faute ultérieure de la part des blancs, alors qu'en acceptant l'ouverture du jeu, Kortchnoy complique la tâche de son adversaire).

33. Td7, Db8
(et non 33. ... Tc7 ? ; 34. Td8+ ! suivi du mat sur h8).
34. Df6, Tf8 ; 35. T1d6
(trois idées derrière ce coup : a) empêcher la défense 35. ... De5 qui aurait permis aux noirs d'échanger les Dames ; b) défendre indirectement le pion b3 en visant le Cavalier ; c) menacer 36. T×e6 ! à cause du mat sur g7. Et pourtant il est mauvais et assure aux noirs un jeu égal !
Le mieux à faire consistait en 35. b4 !, profitant du fait que 35. ...C×b4 ? serait réfuté par 36. Td8 !, et mettant en valeur les deux pions passés de l'aile-Dame. Mais voilà, Gheorghiu s'est mis en tête « d'en finir » sur l'aile-Roi et devient trop optimiste devant la provocation constituée par le coup 32. ...d×e4).
35. ...Tb7 !



36. T×f7 ?
(joli mais faux ! les blancs tombent dans le piège tendu par Kortchnoy : l'incitation au sacrifice).

36. ...Tb×f7 ; 37. D×g6+, Tg7 ; 38. D×e6+, Rh8 ; 39. T×c6

(la position qu'avait « vue » Gheorghiu en effectuant le sacrifice 36. T×f7. Le Roi noir est déshabillé, et Cavalier et trois pions valent largement une Tour. Tout irait bien, donc, si ce n'était aux noirs de jouer qui n'avaient anticipé un coup plus loin).

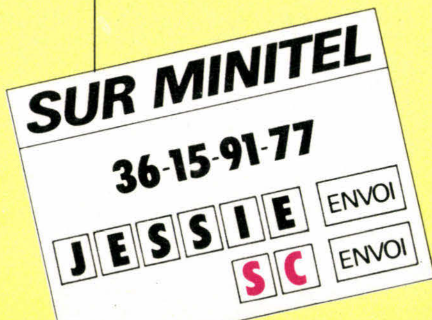


39. ...T×g3+! !
(le coup de théâtre où la victime se relève pour tuer son agresseur).

40. Rf1 ?
(bien entendu 40. f×g3 permettait le mat en deux coups, mais 40. Rh1 résistait mieux et après 40. ... Df4 ; 41. Dh6+, D×h6 ; 42. T×h6+, Rg7 ; 43. f×g3, R×h6 ; 44. Rg2 les noirs auraient eu du mal à gagner la fin de partie).

40. ...T×f2+!! ; 41. Re1
(ou 41. R×f2, Df4+ ! et mat en quelques coups).

41. ... Tg1+! ; 42. R×f2, Dg3+ ; 43. Re2, Df3+ ; 44. Abandon
(44. Rd2, Td1 mat).



LE FRANCAIS

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

TEL QU'ON LE PARLE...

(ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le P.L.I...)
Au Scrabble, le problème principal, souvent, n'est pas de connaître tel ou tel mot rare, mais bien plutôt de savoir si tel terme argotique, vulgaire, ou simplement populaire, utilisé couramment dans le langage parlé, est référencé par le sacro-saint P.L.I.

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
◆ **joker**

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986*.

Il n'y a évidemment pas de règle précise, mais on peut faire quelques constatations: si un mot est entré dans l'usage courant depuis plus de vingt ans et s'il n'est pas trop cru, il a toutes les chances d'être présent, à moins d'avoir une trop forte connotation raciste; si, par ailleurs, il est fortement lié à un phénomène de mode, il peut être bon même s'il est beaucoup plus récent; en revanche, ne jouez qu'avec une extrême prudence le vocabulaire des chansons de salle de garde... Pour vous aider, nous commençons aujourd'hui une liste de mots valables au Scrabble, mais que vous n'auriez peut-être pas osé jouer...

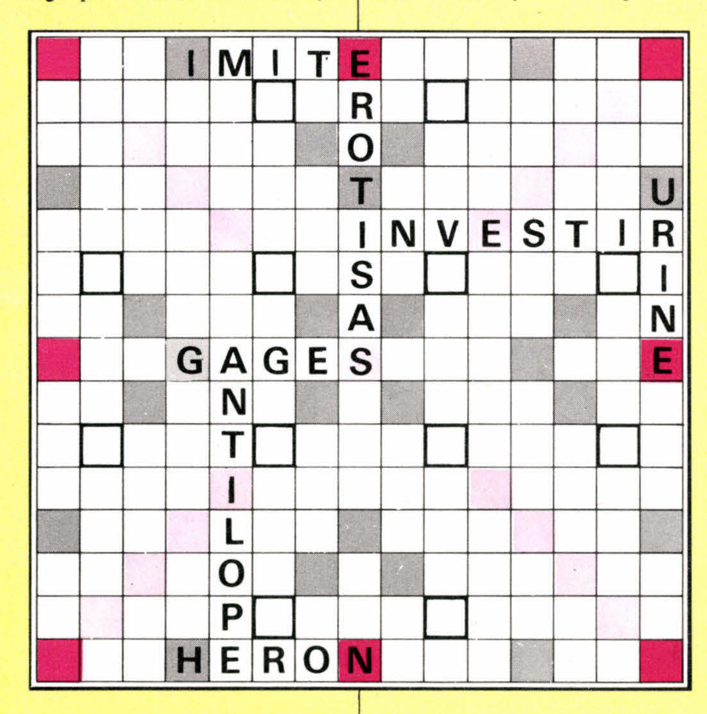
ABOULER, v.t
ALPAGUER, v.t
AMERLO ou AMERLOQUE
ANAR
ARNAQUER, v.t
BALAISE ou BALEZE
BAMBOULA, inv. (faire la...)
BANQUER, v.i
BARBOUZE
BAROUF (tapage)
BASTOS (balle)
BATH, inv.
BAVASSER, v.i
BAZARDER, v.t
BECANE
BECTANCE
BECTER, v.t
BEIGNE
BENEF
BESEF ou BEZEF, inv.
BIBINE
BICHER, v.i
BIDOCHE
BILER (se)
BIROUTE (manche à air...)
BISOU ou BIZOU (1)
BITURER, v.t
BLAIR
BLAIRER, v.t
BLAZE (nom)
BOBONNE (2)
BOCHE
BOF, inv.
BONNICHE
BOSS
BOUMER (v. impersonnel)
BOURRIN
BOUSEUX
CAFTER, v.t
CAFTEUR,euse
CAMER (se)
CANARDER, v.t
CANER, v.i
CANULER, v.t
CARAPATER (se)
CAROTTER, v.t
CHEROT
CHIADER
CHIADEUR,euse

A suivre...

(1) *mais pas "MIMI"...*
(2) *absent du P.L.I, mais repêché (?!) par l'Additif de la Fédération.*

LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 15 Benjamins. Lesquels?

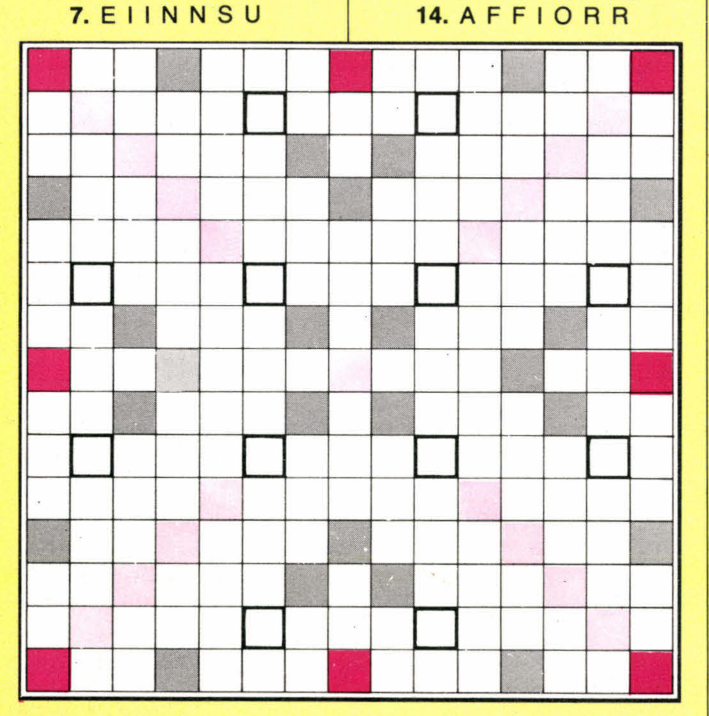


Solutions page 118

PARTIE PREPAREE

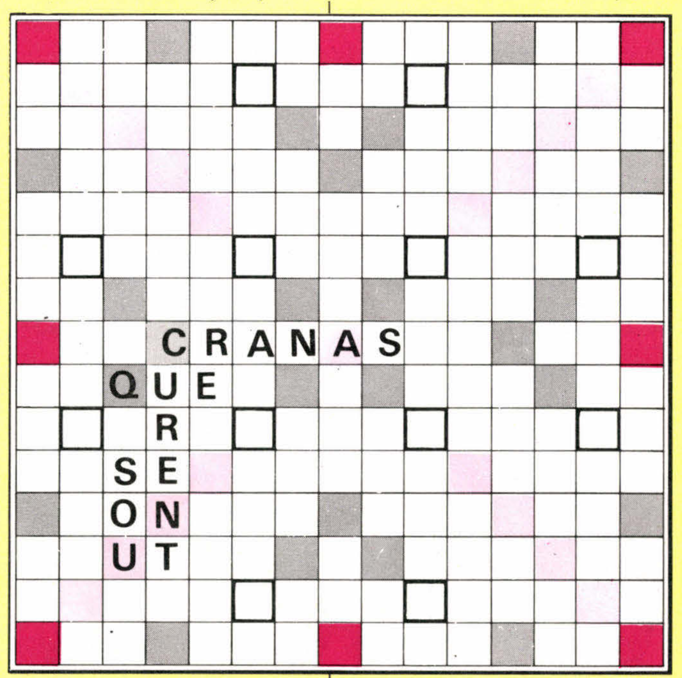
Dans cette partie préparée par Frank de la Patellière, il vous faudra à chaque fois trouver un scrabble. Jouez-la comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup... et enrichissez votre vocabulaire!...

1. E M O S T V ◆
2. I M O P R U U
3. A C C E L S O
4. E E E S S T T
5. A B L M U Y ◆
6. A E N O R T T
7. E I I N N S U
8. E G I L O Q U
9. E E G H I L P
10. A A E I L N N
11. A E E I T X Z
12. A A D J K N R
13. B D E E H R U
14. A F F I O R R





Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme... Que jouez-vous avec : E N U Y Z ◆ ◆



ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée au club P.L.M à Paris. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Posit.	Pts
Y S C R I E T			
R + I E O S N B	CYTISE (1)	H3	54
L R A I ◆ O C	OBSTINER	5E	90
L A R O F E G	C(H)ALOIR (2)	M3	81
A P U ◆ R N L	REGONFLA	J1	72
T M I T O E E	LUP(A)NAR	N8	82
I + I X A F Q T	MOTTEE (3)	O4	39
– U S I I J V H	FIXANT	12J	38
V I I H + E E D	JUS	9F	29
H I + N A K N L	DERIVE	1H	42
H N N + R I A A	KALI	13I	41
N N H A I + E M	DERIVERA	1H	36
N M + E O I S U	HAINE	10B	29
N + E R E S B M	MOUISE	15J	33
A O E T V G N	BERNAMES	C6	76
G A N + A S H E	TORVE	8A	36
G A N + L U D U	HASE	D12	28
N U + Q P E E Z	DEGLUA (4)	15C	24
U Q P E + U T N	ZEN	4C	26
Q U N T + W D	PUEZ	C1	30
Q U N T D	WU	2B	22
	QUE	3A	21
	TOTAL		929

(1) CYTISE: arbuste à fleurs jaunes
(2) CHALOIR v.i: "peu m'en chaut", peu m'importe
(3) MOTTER(se): se cacher, pour un animal
(4) DEGLUER v.t: débarrasser de la glu
Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.



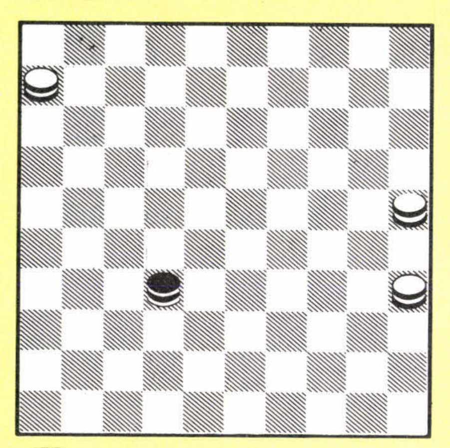
TROIS DAMES

STRATEGIES

CONTRE UNE (Suite)

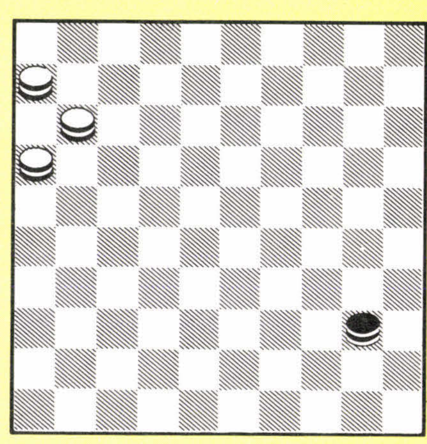
La précédente chronique sur les trois dames contre une était consacrée à des pièges relativement simples. Aujourd'hui, ils seront plus compliqués avec pour thème le « coup de la coulisse » et ses dérivés. Avant de commencer, une remarque importante. Evitez de placer votre dame unique sur les cases 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 16, 20, 21, 25, 26, 30, 31, 35, 36, 40, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50 qui sont des cases dangereuses. Un petit "truc" qui peut vous éviter de perdre dans une position théoriquement nulle !...

Le « piège des coulisses » est établi. Les dames 25 et 35 occupent deux coulisses contigües de telle manière que le sacrifice de l'une d'elles fait venir la dame noire à l'extrémité de la diagonale occupée par l'autre dame blanche ; afin d'être prise au coup suivant par le sacrifice de la troisième dame.



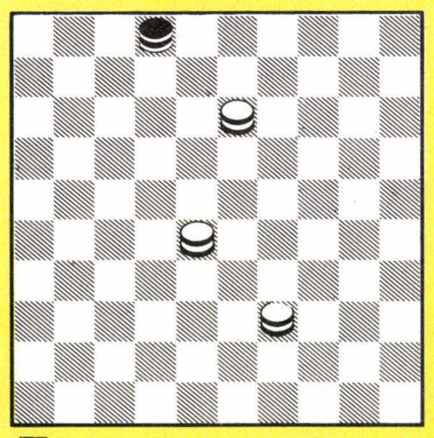
1 *Les blancs jouent et gagnent*

La coulisse 49-35-2-16 est la figure imaginaire que forme les quatre diagonales suivantes: 49-35, 35-2, 2-16 et 16-49. Ici justement les manoeuvres des blancs comme des noirs ont lieu dans cette coulisse.



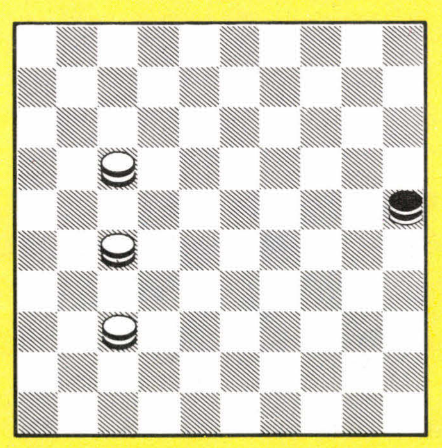
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Un coup sur la coulisse 2-16-49-35 dont la solution est très longue: 7 coups jusqu'à la capture finale de la dame noire. Un record pour un « trois dames » contre une !



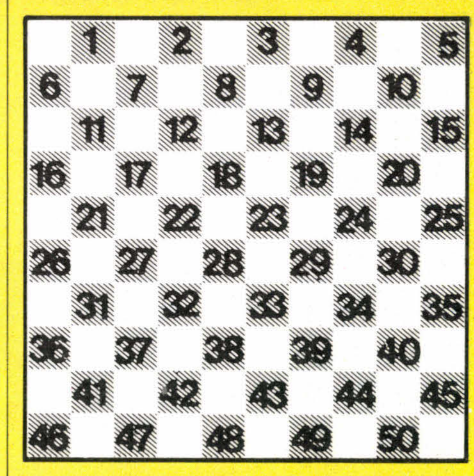
3 *Les blancs jouent et gagnent*

La colonne est mal placée. Faites lui faire une translation dans l'espace.



6 *Les blancs jouent et gagnent*

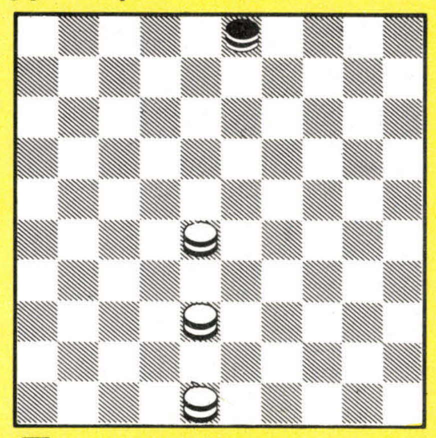
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

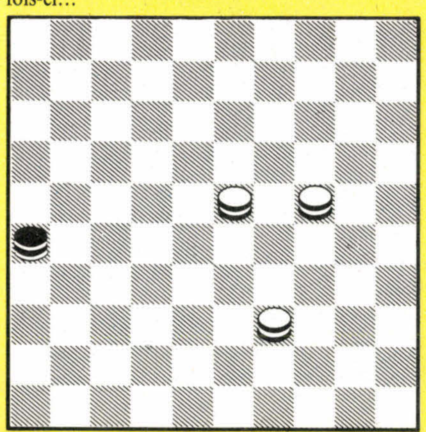
GRANDS CLASSIQUES

Le « piège des coulisses » donne lieu à des formations appelées triangles, colonnes, contiguïté. La colonne est la formation que l'on doit spécialement rechercher car elle amène rapidement les autres. Ici deux solutions similaires pour gagner. Lesquelles ?



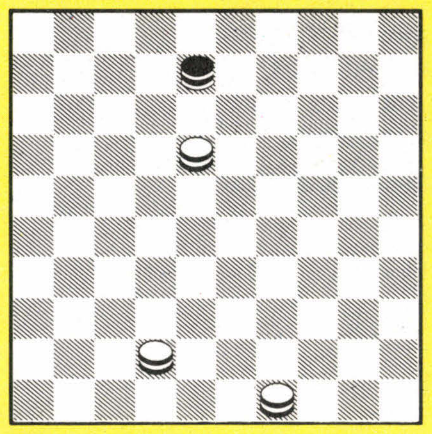
4 *Les blancs jouent et gagnent.*

Encore la colonne, mais horizontalement cette fois-ci...



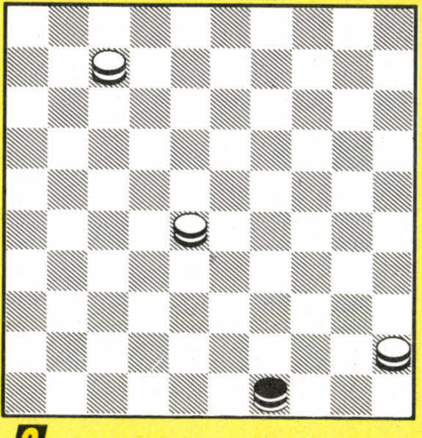
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Un exemple élémentaire du triangle qui n'est, comme vous pourrez le constater, qu'un dérivé de la coulisse.



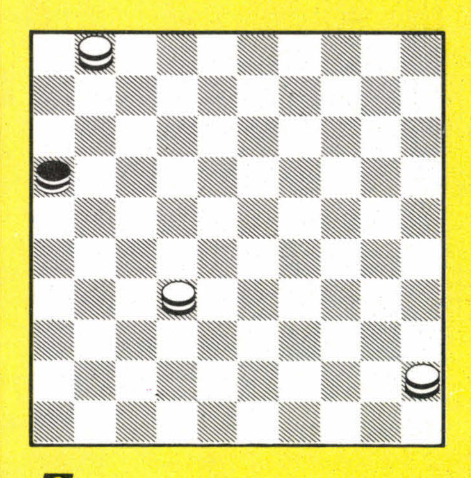
7 *Les blancs jouent et gagnent*

Si la dame blanche 8 était à 2, le gain s'obtiendrait par le coup des coulisses. Comment obtenir cette position tout en gardant le trait ?



8 *Les blancs jouent et gagnent*

Les blancs, par des coups appropriés, limitent les mouvements de la dame noire sur la diagonale 16-2. Comment ?



9 *Les blancs jouent et gagnent*

Solutions page 118



SUR MINITEL
36-15-91-77
JESSIE ENVOI
BR ENVOI

STRATEGIES

TEXAS EN PARTICULIER

Vous avez adopté, nous l'espérons le Texas pour les majeures, et le Texas pour les mineures. Nous allons voir toujours d'après les conventions de base du bridge moderne, des séquences d'applications et quelques situations particulières.

TEXAS POUR LES MAJEURES

♠ D 3
♥ R V 10 7 6
♦ R 5 4
♣ D 3 2

N / O E / S

♠ A R 7 6
♥ 8 2
♦ A D 3
♣ R 6 5 4

La bonne séquence :

S	N
1 SA	2 ♦
2 ♥	3 SA

Nord a indiqué ses cinq cartes à ♥, la redemande à 3 SA signale ensuite une main régulière.

♠ D 3
♥ R V 10 7 6
♦ R 5 4
♣ D 3 2

N / O E / S

♠ 10 5 4
♥ A D 2
♦ A D 3
♣ R V 6 4

Même début de séquence, mais Sud rectifie à ♥ en raison de son fit à ♥. Sud ne doit pas tenter le diable en passant sur 3 SA, en raison de sa distribution 4.3.3.3 et de sa faiblesse à ♠.

TEXAS EN MINEURE

♠ 3
♥ D 7 6
♦ A D 7 6 5 2
♣ D 7 6

N / O E / S

♠ A D 2
♥ V 5 4 3
♦ R 3
♣ A R 5 2

S	N
1 SA	2 SA
3 ♦	3 ♥
3 SA	

Nord annonce sa longue à ♦. L'enchère de trois ♥ ne peut être naturelle (avec 4 cartes à ♥, vous auriez commencé votre description par un Stayman). Cette enchère indique la présence d'un singleton à ♠ (voir les numéros précédents). Avec une bonne tenue à ♠, Sud n'a aucun problème pour conclure à 3 SA.

♠ 3
♥ D 7 6
♦ A D 7 6 5 2
♣ D 7 6

N / O E / S

♠ V 8 6
♥ A R 2
♦ R V 8 3
♣ A V 3

Même début de séquence, mais sur trois ♥ ; Sud évite le contrat infaisable de 3 SA et déclare 5 ♦.

• Avec des bicolores majeurs.

Rappel : avec un 5-4 en majeur et un minimum de 8 H, le Stayman est obligatoire.

♠ 6 4 3
♥ R D 7 6 5
♦ R 2
♣ 8 2

N / O E / S

♠ A D 2
♥ A 10 2
♦ A 6 4 3
♣ D 5 4

S	N
1 SA	2 ♣
2 ♦	3 ♥
4 ♥	

Le Stayman suivi d'un saut au niveau de 3 indique un bicolore majeur 5-4 et au moins 9 H.

• Corrolaire.

♠ A R 5 4 2
♥ R 10 8 6 4
♦ D
♣ V 3

N / O E / S

♠ 8 3
♥ A D V
♦ A R 6 4
♣ D 7 6 4

S	N
1 SA	2 ♥
2 ♠	3 ♥
4 ♥	

Cette séquence indique forcément un bicolore majeur 5-5, puisque vous

n'êtes pas passé par un Stayman.

- Un Plus à employer avec votre partenaire favori.

♠ D V 9 7 6
♥ R V 10 7 6
♦ V 2
♣ 3

N
O E
S

♠ R 10 4
♥ 8 2
♦ A R D 4
♣ A 6 4 2

S	N
1 SA	2 ♥
2 ♠	3 ♦
3 ♠	4 ♣
4 ♦	4 ♠
4 SA	5 ♦
6 ♠	

Même début de séquence, l'enchère de 4 ♠ déniant le contrôle à ♥.

Sud a tous les éléments pour reparler avec un dernier contrôle le Blackwood.

EXERCICES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
?			

6.
♠ A D 10 7 6
♥ 4 2
♦ A R V 9 8
♣ 3

7.
♠ A D 6 5 4
♥ 8
♦ A R D
♣ 8 6 4 2

Cote 6 points

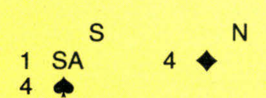
5.
♠ 8 6 4
♥ R D
♦ A 6 2
♣ A 7 6 4 2

N
O E
S

♠ R 5 2
♥ A V 10 9 6 5
♦ 3
♣ R 5 3

Après une ouverture d'un ♦ en Ouest, Sud joue 4 ♥ sur l'entame du Roi de ♦.

GRANDS CLASSIQUES



S	N
1 SA	4 ♦
4 ♠	

Ce jump anormal de 4 ♦ indique un bicolore majeur 5-5 ou 6-5 sans ambition de chelem.

- Mains de Chelem

♠ A V 9 8 6
♥ D V 4
♦ R D 7 6
♣ 3

N
O E
S

♠ R D 3
♥ 8 3 2
♦ A V 10
♣ A R 6 5

S	N
1 SA	2 ♥
2 ♠	3 ♦
3 ♠	4 ♣
4 ♦	4 ♠

Nord annonce son bicolore ♠-♦, Sud confirme son fit. Avec une main moyenne, Nord devrait conclure à 4 ♠. Le fit étant trouvé, l'annonce d'une nouvelle couleur montre un désir de chelem et un contrôle de la couleur annoncée (un contrôle est une force par l'As, le Roi, un singleton ou une chicane). Sud accepte l'invitation en nommant son contrôle à ♦. Nord freine à 4 ♠ n'ayant pas de contrôle à ♥.

♠ A V 9 8 6
♥ D V 4
♦ R D 7 6
♣ 3

N
O E
S

♠ R D 2
♥ R 10 4
♦ A V 10
♣ A 10 6 4

Dans les prochains numéros, nous développerons les enchères d'essai de contrôle et les cue-bid modernes.

EXERCICES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
1♦	-	1SA	-
?			

1.
♠ A R
♥ 10 9 3
♦ A R D V 7 6
♣ 10 9

2.
♠ A D 10 6
♥ 3
♦ A R V 6
♣ 8 6 4 2

3.
♠ A D 10
♥ 8 6 4
♦ A D V 9 8
♣ 3 2

EXERCICES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
		1SA	2♥
?			

4.
♠ D 10 6 6
♥ 8 2
♦ A D V
♣ 8 6 4 3

5.
♠ R 4
♥ V 3 2
♦ A D 10 6 4
♣ 6 5 2

JEU DE LA CARTE

Maniement de Couleur

Cote 3 points

1.
♠ D 7 6 4

N
O E
S

♠ A V 10 9 6 4

2.
♠ 10 4

N
O E
S

♠ A R 8 7 6 2

JEU AVEC LE MORT

Cote 4 points

3.
♠ A R 10 3
♥ A 6 4
♦ R V 3
♣ V 6 4

N
O E
S

♠ D V 9 7 6 4
♥ D
♦ A 10 2
♣ A R 2

Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du 2 ♥.

Cote 5 points

4.
♠ R V 8
♥ A V 6 5 2
♦ 8 6 4
♣ 8 2

N
O E
S

♠ A D 10 9 6 4
♥ 3
♦ A D 2
♣ A R 3

Vous jouez six ♠ sur l'entame de la Dame de ♦.

ENTAME

Cote 3 points

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessous.

S	O	N	E
1SA	-	2♣	x
2♥	-	3SA	

6.
♠ D 7 6 4 2
♥ 8 6
♦ V 9 6 4
♣ 10 3

7.
♠ V 9 6 2
♥ V 8 6 4
♦ V 7 6 4
♣ 3

JEU DE LA DEFENSE

Cote 6 points

8.
Sud joue 4 ♠, Ouest entame de D♣. Vous prenez de l'As, Sud fournit le sept ; quelle carte rejouez-vous ?

S	N
1 ♦	1 ♥
1 ♠	3 ♠
1 ♠	

♠ D V 9 8
♥ A R 5 2
♦ 10 3 2
♣ 5 4

N
O E
S

♠ 6 2
♥ 8 6 4
♦ A 7 6 4
♣ A 10 6 2

Solutions pages 119

UNE PARTIE EXEMPLAIRE

STRATÉGIES

Une seule et même partie constitue la rubrique. Et, quelle partie ! La 5e du Kisei, qui voit face à face Kobayashi et Cho. L'initiation tente de nous faire éviter les pièges de début de partie, alors que la partie nous montre l'abandon inexorable de Cho...

(1-6). Le début, de 1 à 6, est très classique ; dans cette configuration générale, l'occupation des coins par le blanc en 2 et 4 peut être différente : question de goût ou de plan. Normalement, principe d'économie oblige, les premiers coups sont joués dans les coins, suivis immédiatement du renforcement ou de l'approche des coins occupés non-symétriquement (ici en Sud-Est et Sud-Ouest). Selon ce principe, le coup 6 pourrait être joué en 13. Mais 6 est un point trop urgent pour être omis ; un coup noir en 6 valoriserait trop facilement l'occupation noire sur tout le bord Est (double extension).

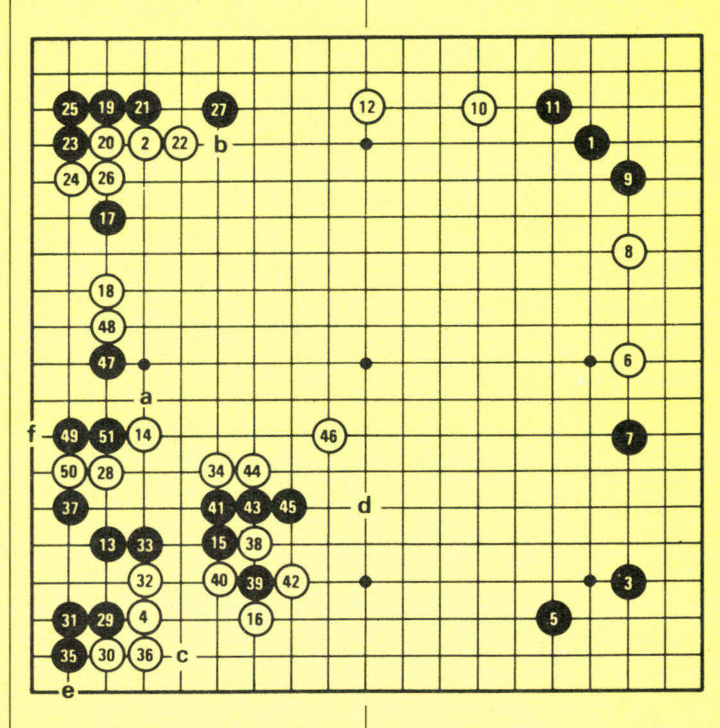
(7-13). Choix stratégique. A la place de 7, le noir peut choisir l'approche en 13 (ou un autre coup d'approche) et laisser en suspens la question du développement des opérations sur le bord Est. Le noir préfère fixer la position tout de suite pour prendre une option ferme sur les coins Nord-Est et Sud-Est.

La formation 9-1-11, dite des « 3 corneilles dans le ciel », est relativement peu fréquente, mais on ne peut nier sa solidité ; 12 vient en soutien de la pierre 10 et comme extension de la pierre 2. Naturellement le plus gros point est en 13.

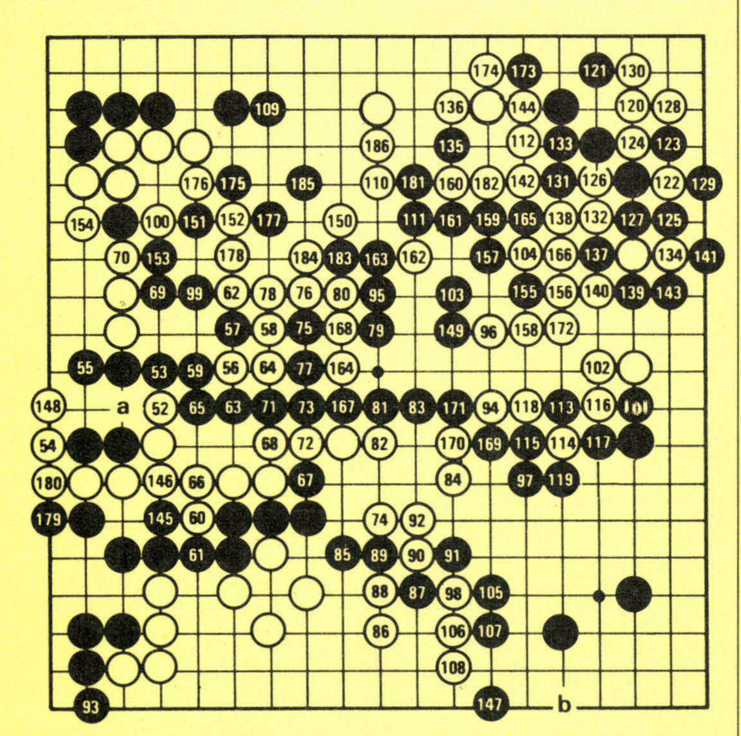
(14-28). La prise en tenaille en **a** est à la mode, mais Kobayashi penche ces derniers temps pour la tenaille plus rapprochée en 14. En réponse à 17, 18 est obligatoire ; si le blanc répond en **b,** le noir jouera sur le bord Ouest (en 48 ?) et le rapport des forces sera en sa faveur sur le bord Ouest. 18 pousse à l'invasion au *San San* et la séquence jusqu'en 27 est à peu près automatique. Le noir a trois coins, mais le blanc a l'initiative, et avec 28, il attaque les pierres noires 13-15 en restreignant leur base de vie ; en attaquant, le blanc cherche à construire en grand le bord Ouest.

(29-51). Attaque et résistance. Le noir cherche une stabilisation immédiate dans le coin ; avec 35, il paie une première fois pour la fragilité de son groupe ; l'échange 35-36 est satisfaisant pour le blanc qui n'a plus à craindre un coup noir en **c.** 37 assure provisoirement la vie et le blocus en 38 est désagréable. Ayant renforcé déjà le blanc, le noir ne craint pas de le renforcer encore plus et sacrifie la pierre 39, pour sortir vers le centre (39-45). 46 est un coup de chantage ; il invite le noir à envahir sur le bord Ouest en augmentant la mise ; il prépare aussi un nouveau blocus en **d** qui pourrait forcer à brève échéance le noir à vivre petitement dans le coin, en **e.**

Le noir relève évidemment le défi. La première journée s'achève avec le coup 51. Où le blanc va-t-il jouer le coup scellé : en **a** ou en **f ?** (Voir ci-après, le Show Kobayashi-Cho).



Début de la 5e partie du Kisei, en février dernier (coups 1 à 51). Le blanc, Kobayashi, le noir, Cho.



Fin de la partie (coups 52 à 186). Le noir, Cho, abandonne après le coup 186.



LE SHOW KOBAYASHI-CHO

Pour la deuxième fois consécutive, l'affrontement pour un titre majeur a Kobayashi et Cho comme protagonistes. Ils sont tous les deux issus du « Kitani Dojo », et Cho pourtant plus jeune a atteint les sommets avant l'aîné. Le match a bien failli ne pas avoir lieu : Cho au début de l'année a été victime d'un grave accident de la circulation ; le match (règlements stricts et calendrier chargé) ne pouvait pas être reporté et sur son lit d'hôpital Cho a assuré qu'il viendrait jouer même en fauteuil roulant ! Ce qu'il a fait... A chaque partie qu'il perd il incrimine sa tête, pas ses jambes. Après 4 parties, le score est de 2-2 ; le match n'a donc pas vraiment été faussé, même s'il est visiblement influencé par ces circonstances un peu spéciales.

Suivons la partie, diagramme ci-dessus. Le coup scellé est 52, plus agressif que 54 ; si le noir peut jouer lui-même en 52 son groupe aura une bonne forme (il pourra former des yeux plus facilement) et cette considération prime tout le reste. C'est le cas typique d'une partie où le blanc n'a pratiquement pas de point et où son influence et l'instabilité des groupes noirs doivent se transformer en points pour le blanc pendant le milieu de partie. 54 empêche la connexion noire en 180 et 55 empêche la connexion blanche en 55 tout en promettant au groupe noir ce qu'on appelle un demi-oeil : le noir peut former un oeil en jouant 148 suivi de **a**, mais cette possibilité lui fait perdre l'initiative.

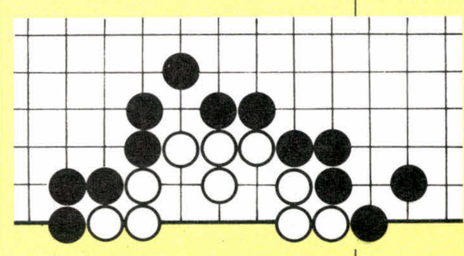
L'attaque se poursuit ; le noir est bien sorti au centre avec 83, mais 84 renforce le groupe blanc et contraint noir à vivre dans le coin (avec 93), ce qu'il fait après avoir lancé quelques brulôts, avec 87 et 91 ; on appelle ce genre de séquence (85-93), *Kikashi* avant de vivre ; si le noir capture en 92, il n'est pas forcé de vivre en 93 ; il peut donc se permettre de jouer 91 et le blanc doit connecter en 92. Le blanc fait des points sur le bord Sud, mais après 97, la position noire est encore favorable ; il faut continuer à titiller le groupe noir central. 112 renforce le blanc et prépare la manœuvre dans le coin qui commence avec 120.

Kobayashi pense que 113 est imprudent ; il récupère l'initiative avec la séquence de 114 à 119. Cho n'a plus qu'une minute par coup et se tire assez mal de ce combat : l'*Atari* en 131 est douteux ; le blanc récupère ce coin et sa manoeuvre a réussi : si le noir joue au centre (ou en 148) pour assurer la vie de son groupe, le blanc joue en **b** et gagne. Cho joue 147 et Kobayashi tue le groupe central (148-186).

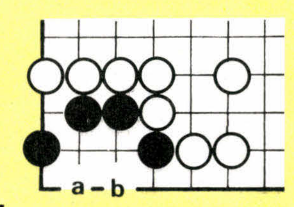


(Tirés de Maeda, petite bible du Tsume Go).

FACILES

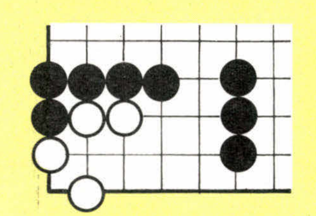


1 *Noir joue et tue (double menace d'Uttegaeshi : reprise immédiate).*

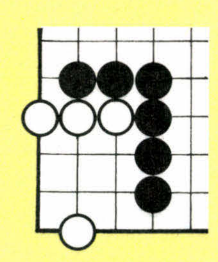


2 *Noir joue et vit. Quel est le point vital : a ou b ?*

MOYENS

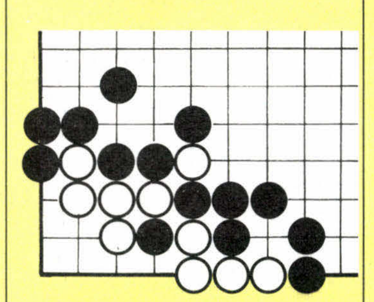


3 *Noir joue et tue.*

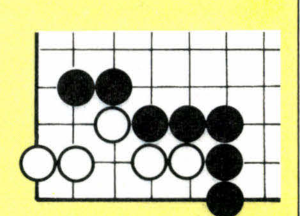


4 *Blanc joue et vit.*

DIFFICILES



5 *Noir joue et tue. (Le blanc a des problèmes de Damezumari).*



6 *Blanc joue et vit. (L'astuce est l'Ishi no Shita)*

Solutions page 119



EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

L'EXCUSE : L'ART DE L'ESQUIVE

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

L'excuse ? C'est cette carte bizarre dont on se débarrasse quand on ne sait vraiment pas quoi jouer ? Vous croyez vraiment ? Alors, vous avez tout faux !

C'est à la manière de constituer l'écart et d'utiliser l'Excuse que l'on reconnaît un bon joueur. Beaucoup de vérité émane de ce dicton.
L'Excuse n'est pas une carte ordinaire, car elle n'obéit pas aux mêmes règles que les autres cartes. S'il fallait mettre le Tarot en équation, elle ferait office de variable parmi les cinq couleurs constantes. Elle a une signification profonde, voire une mission, et il convient de ne jamais s'en « débarrasser » inutilement. Son emploi adéquat peut, en effet, modifier tout le profil de la partie. L'Excuse est une carte symbolique qui fait partie intégrante de la fascination suscitée par le Tarot et lui confère toute son originalité.
Considérons aujourd'hui son maniement en attaque. Lorsque vous jouez le rôle de déclarant, l'Excuse vous paraît quelque peu gênante, car elle ne procure pas de levée. Dans la plupart des cas, vous devez éviter de vous excuser sur un pli gagnant et profiter de l'opportunité d'un pli perdant. En particulier, ne vous excusez pas systématiquement dans votre coupe, surtout à l'entame. Il est illogique de perdre un temps en laissant la main à l'adversaire que vous ne pouvez tromper. Coupez plutôt d'un petit atout que vous n'êtes pas certain de réaliser ultérieurement.
L'expression populaire a fait passer dans le langage courant la notion d'Excuse « gratuite ». L'adversaire craint de jouer atout tant que vous la détenez et sa fonction préventive reste sa principale caractéristique. Ce caractère dissuasif demeure une force, car même si vous possédez un jeu moyen, la Défense vous concèdera des points pour sauver ce qui peut être sauvé. Par contre, méfiance : avec une main puissante, l'Excuse est difficile à placer et risque de coûter fort cher si elle est conservée avec des cartes maîtresses jusqu'à la fin du coup.

Rappelez-vous donc que l'Excuse est le reflet de votre jeu ; son utilisation témoignera de vos intentions. Elle déterminera souvent le jeu défensif. En général, si le Preneur s'excuse sur un pli blanc, il détient un jeu fort (fermeture envisagée), s'il coupe, il détient un jeu faible (nécessité de prendre la main).

Naturellement, choisir l'occasion favorable reste l'apanage de votre perspicacité. L'évaluation immédiate de votre main et l'élaboration instantanée de votre plan de jeu doivent vous dicter le moment précis de jouer l'Excuse avec sagacité.



Dans les sept donnes ci-dessous, vous attaquez en Sud...

1.
A 21 18 16 14 11 9 3 Ex
♠ R D V 9 5 4
♥ R V 5 4
♦ —
♣ —

Ouest entame du 20 d'atout. Que faites-vous ?

2.
A 21 20 19 15 13 11 9 Ex
♠ —
♥ —
♦ R V 7 6 5 3 2
♣ R 9 8

Sud entame du roi de ♦. Ouest coupe et joue atout. Que faites-vous ?

3.
A 21 14 10 3 1 Ex
♠ R D 8 7
♥ —
♦ C 7 6 5 4 3
♣ D C

Est entame du roi de ♦. Que faites-vous ?

4.
A 21 20 18 16 14 12 10 8 Ex
♠ D C V 8 7 6
♥ R
♦ —
♣ R D

Nord entame ♣. Ouest coupe. Que faites-vous ?

5.
A 19 16 4 3 2 1 Ex
♠ R D V 6
♥ —
♦ —
♣ R D C 10 7 6 5

Nord entame du 21. Que faites-vous ?

6.
A 21 16 15 13 10 9 6 2 Ex
♠ —
♥ R C 10 8 6 5 4 2
♦ D
♣ —

Ouest entame du 20 d'atout. Que faites-vous ?

7.
A 20 19 14 13 12 11 9 6 3 Ex
♠ R
♥ R D
♦ R D V 7 3
♣ —

Vous entamez du 14 d'atout pour le 15 d'Est, le 16 de Nord et le 18 d'Ouest. Ce dernier joue le Petit. Que faites-vous ?

Solutions page 119



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

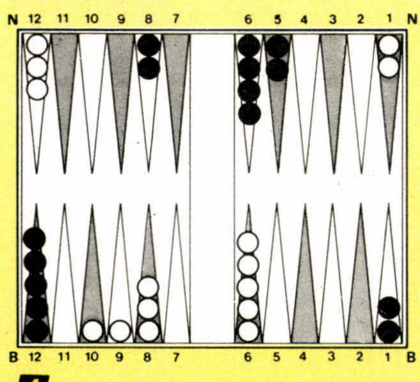
LES DEBUTS DE PARTIE

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

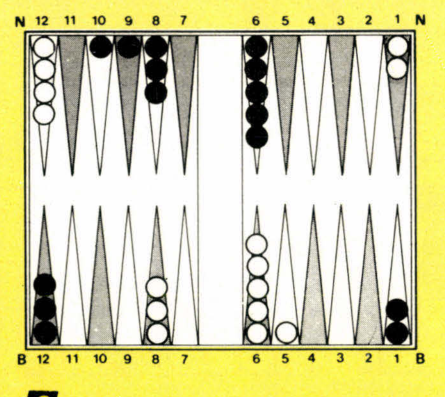
Dans le précédent article, nous avons rappelé les ouvertures, et les principes qui président aux réponses. Nous envisageons aujourd'hui les principaux développements après ce premier coup...

Les principes à appliquer dans les premiers coups de la partie sont ceux qui vous ont déjà servi pour les réponses; en bref, soyez agressif et mettez la pression maximale sur l'adversaire: c'est le moment de prendre des risques pour faire les cases les plus importantes (par ordre décroissant: 5, 4, 7)...

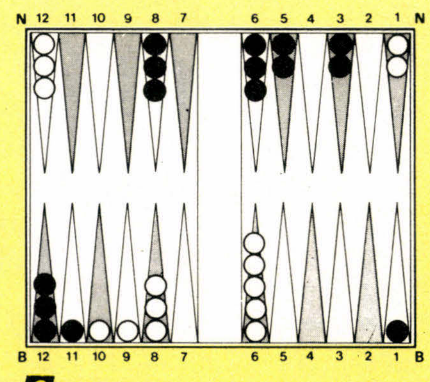
EXERCICES



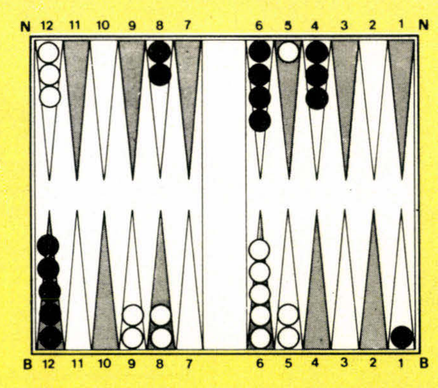
1 *Blanc joue 6 - 2*



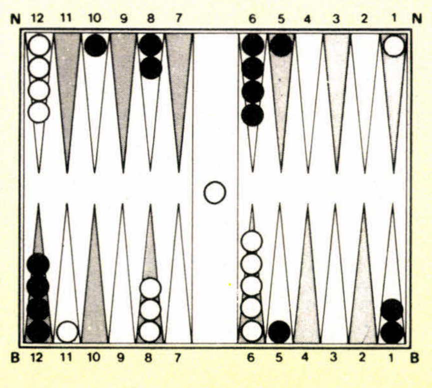
2 *Blanc joue 6 - 2*



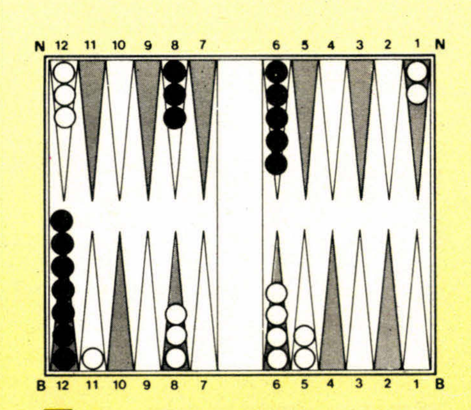
3 *Blanc joue 2 - 2*



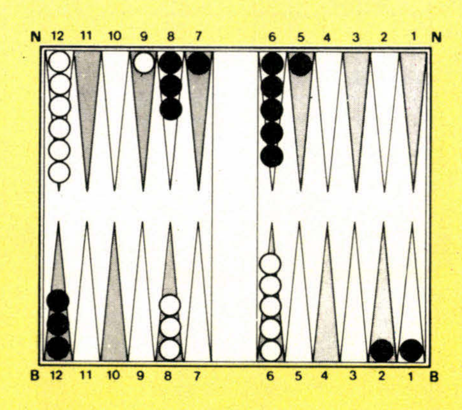
4 *Blanc joue 5 - 5*



5 *Blanc joue 2 - 1*



6 *Blanc joue 6 - 1*



7 *Blanc joue 5 - 3*

Solution pages 119 et 120

FRANÇOIS PINGAUD

LE PIÈGE DE STONER

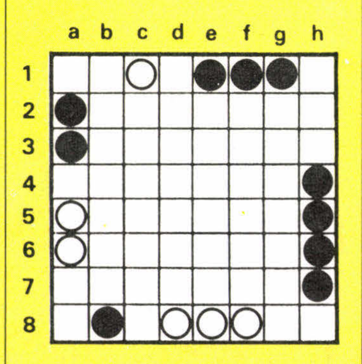
Parmi les coups tactiques qu'un bon joueur doit connaître, figure le piège de Stoner, du nom du joueur américain qui le premier l'a étudié sous ses différents aspects.

Le principe de ce coup est l'attaque d'une position de bord fragile, où l'adversaire occupe une case directement voisine d'un coin, en utilisant une des cases sensibles communément appelées « X » : B2-B7-G2-G7.

1 *Le mécanisme*

La figure 1 illustre le mécanisme du piège de Stoner (seules les pièces utiles ont été représentées). Blanc joue en B2 puis, après une réponse de Noir ailleurs, joue en C1. Il menace alors de prendre le coin H1 au coup suivant, mais si Noir se défend en jouant B1, alors il retourne le pion B2 et Blanc prend le coin A1 puis éventuellement H1. Ce coup tactique, qui a fait gagner de nombreuses parties, est cependant assez complexe et il exige, pour être réussi, la conjonction de plusieurs circonstances favorables :

- il faut d'abord que la position du bord comprenne exactement quatre pions, et que l'adversaire occupe une case contiguë à un coin. Plusieurs cas sont possibles (figure 2) ;

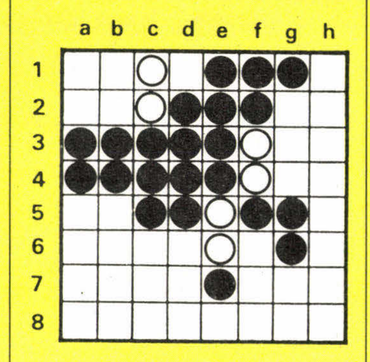


2 *Les positions attaquables*

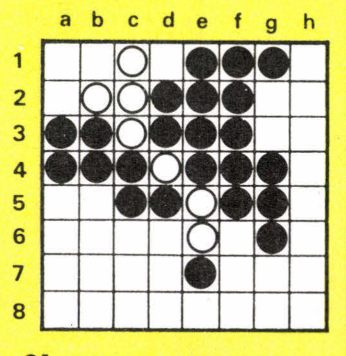
- il faut qu'il reste, après l'attaque sur une case X, au moins un pion adverse sur la ligne correspondant à la menace suivante (colonne B dans l'exemple : s'il n'y avait pas de pion noir en B3, Noir pourrait impunément répondre B1 à l'attaque C1) ;
- il faut enfin que l'attaquant puisse réellement venir jouer sur la case d'attaque du bord, seconde phase du piège (dans l'exemple, le coup C1 est permis par la présence du pion noir en C2).

Il existe donc souvent une défense directe à une menace de piège de Stoner. Il est aussi parfois possible de trouver une défense indirecte en recoupant la grande diagonale concernée, afin de réaliser un échange de coins (dans l'exemple, si Noir peut recouper A1-H8, il échangera la perte de H1 par le gain de A1).

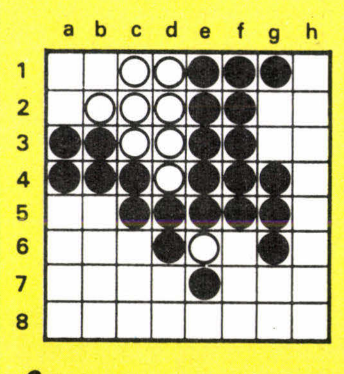
La figure 3 montre une séquence complète du piège avec une défense possible. Après les attaques blanches en B2 puis D1, Noir a joué G4, puis



3a *Position de départ*



3b *Après Blanc B2 et Noir G4*



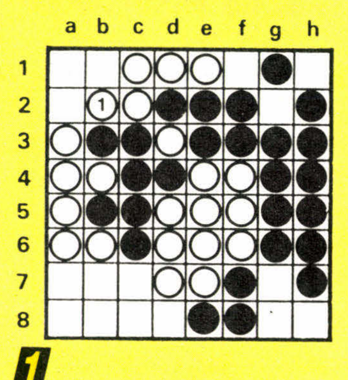
3c *Après Blanc D1 et Noir D6*

D6, recoupant la diagonale A1-H8. Si Blanc prend immédiatement le coin H1, Noir prendra A1. Mais Blanc peut continuer par F6, et Noir n'est pas encore tiré d'affaire.

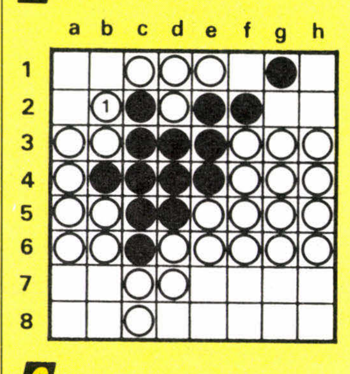
Les problèmes qui suivent vous permettront de vous familiariser avec le piège de Stoner tout en vous exerçant à le déjouer.



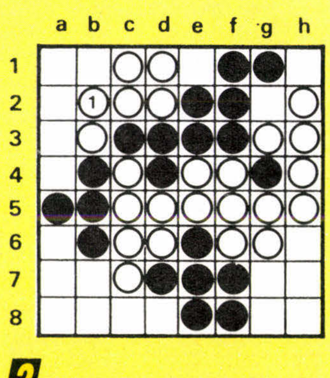
Dans les trois positions suivantes, Blanc joue en B2, amorçant un piège de Stoner. Trouvez la réponse de Noir qui déjoue le piège...



1



2



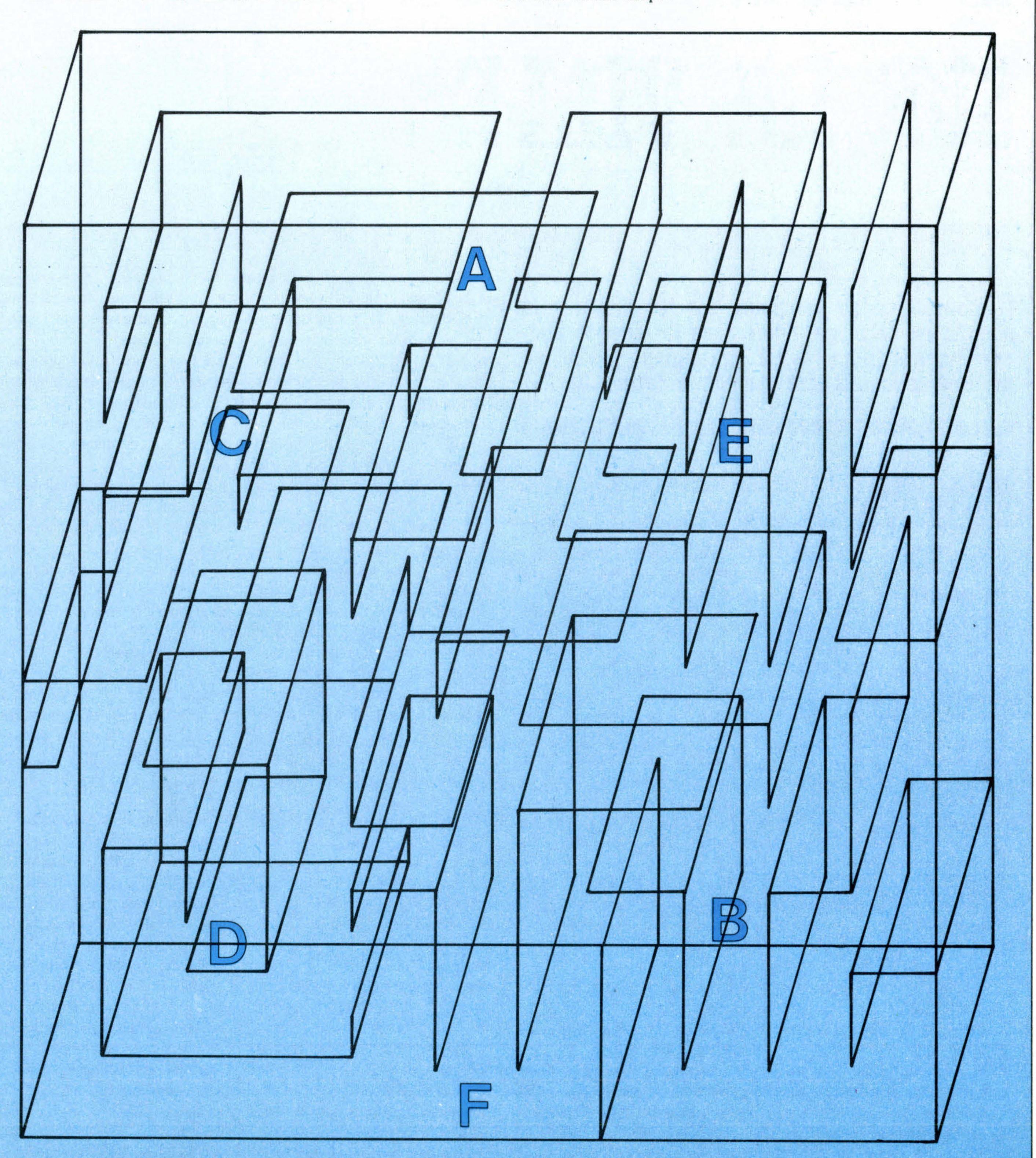
3

Solutions page 120

LE VOLUME

Dans ce volume tout en transparence*, il s'agit de relier A à F en passant successivement par B, C, D et E.

Vous ne pourrez pas repasser dans un couloir déjà parcouru. Aux intersections, les chemins ne peuvent que se croiser, et non se frôler seulement. Trouvez le chemin unique.



* Il s'agit d'ouvrir le bon oeil pour « sentir » le volume. Placez le dessin à l'oblique devant vous, et cherchez le bon angle pour « découvrir » le relief.

Solution dans le prochain numéro.

MAIN BASSE SUR LA VILLE

Le pouvoir ne se conquiert pas les armes à la main... même si ça aide ! Sans la réussite économique et l'appui des forces religieuses, vous ne deviendrez jamais le Seigneur de cette ville.

La vieille cité a été dévastée par la Grande Peste. Pendant un an elle fut désertée. Mais aujourd'hui la rumeur grandit : on peut à nouveau y vivre sans danger. Pour vous, aventurier(e) de longue date, c'est l'aubaine ; l'occasion unique d'en devenir le seigneur et maître. Entouré de marchands, de mystiques et de soldats, totalement dévoués à votre cause, vous entrez en ville pour en prendre possession. Mais voilà... d'autres ont eu la même idée !

Quel est le type de jeu ?
Une simulation économique, guerrière et diplomatique.

A combien joue-t-on ?
De 2 à 4 joueurs.

Avec quel matériel ?
• l'encart et ses pions ;
• papier, crayons et gomme ;
• un dé à six faces ;
• des billets de banque (type *Monopoly*), en coupures de 100, 500 et 1 000 Écus. A vous de les dessiner.

En quoi ça consiste ?
Le but du jeu est d'être le seigneur de la ville.
Pour le devenir, il faut rassembler trois pouvoirs : économique, militaire et religieux (quels que soient les moyens employés, y compris tuer les aventuriers adverses).
C'est-à-dire être à la fois :
— le chef de la Ghilde (avoir le plus de pions marchands en activité) ;
— le chef du Temple (avoir le plus de pions mystiques en activité) ;
— le chef de la Garde (avoir le plus de pions soldats).

Les pions
Pour chacune des quatre couleurs de pions, on trouve : un aventurier, 10 marchands, 10 mystiques et 10 soldats.
Trois pions représentent les pouvoirs : chef de la Ghilde, chef du Temple et chef de la Garde. Ils sont utilisés pour savoir qui a le pouvoir en question, à tout moment du jeu.

Le terrain
• Les rues sont de deux types. Les petites rues (une case de large) et les grands-rues (deux cases de large). Les grands-rues délimitent les sept quartiers de la ville.
Chaque case ne peut recevoir qu'un seul pion à la fois.
Chaque quartier a sa couleur et son nom ; seul le quartier du centre est délimité par les murailles d'une enceinte plus ancienne. Ce même quartier du centre regroupe dix boutiques ; alors que les autres n'en comptent que six.
• Les « boutiques » (en rouge) rendent « actifs » les marchands ou les mystiques qui y prennent place.
• Les maisons (en vert) correspondent à des lieux d'habitation légèrement fortifiés où soldats, mystiques, marchands et aventuriers peuvent, le cas échéant, se réfugier par exemple, pour fuir un combat. Elles ont une importance toute particulière pour l'aventurier, qui « contrôle un quartier », dès qu'il se trouve dans l'une d'entre elles (voir « contrôle du quartier »).
• Les cases « D » sont situées hors les murs et servent à la fois de point de départ pour les aventuriers et, ultérieurement, de lieux de recrutement (voir « recrutement »).
• Les cases Temple, Caserne et Halle (en bleu) sont des lieux de reconversion. Les joueurs peuvent y « transformer » des soldats en marchands, des marchands en mystiques, etc., (voir « reconversion »). C'est le seul moyen de modifier la composition de sa population.

Préparation du jeu
Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions correspondants : c'est la « réserve » de pions de chaque joueur ou « pions hors-jeu » ;
• une feuille de papier est divisée en quatre zones. Ce sont LES banques ! On inscrira dans chaque zone : Banque Générale, Banque de la Ghilde, Banque du Temple et Banque de la Garde.
On pose 15 000 écus à la Banque Générale, en coupures de 100, 500 et 1 000 écus.
Les joueurs ne reçoivent pas d'argent.
Avant de commencer, quelques règles applicables dans tous les cas :
• on ne superposera jamais les pions ;
• toute valeur monétaire est arrondie à la centaine supérieure (70 écus devient 100 écus) ;
• à tout moment, un joueur peut verser de l'argent dans n'importe quelle banque ;
• à tout moment, les joueurs peuvent négocier des alliances en public ou en secret ;
• à chaque nouveau tour de jeu, le joueur qui commence est le voisin de gauche de celui qui a joué le premier au tour précédent. Cela permet de mieux distribuer les avantages et les inconvénients liés au fait de jouer en premier chaque phase du tour de jeu.

La partie commence
On désigne au sort le joueur qui entame la partie. Tout au long de la partie, on jouera en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
1. chaque joueur pose son pion-aventurier à l'extérieur de la ville sur une case D libre.
2. les deux premiers tours de jeu (qui simulent l'entrée en ville des aventuriers et leurs cohortes) se déroulent chacun de la manière suivante :
— chaque joueur déplace (sur les rues et ruelles) son pion-aventurier de 15 cases maximum ; à chaque fois qu'il passe sur une case voisine (côté commun) d'une case boutique, il peut y placer un de ses pions, soldat, mystique ou marchand. Lorsque la case de rue est voisine de deux ou plusieurs cases boutiques, le joueur peut alors placer dans chacune d'elles un de ses pions. Et ce, au même moment.
A la fin de son deuxième tour de jeu, chaque joueur déplace son pion-aventurier de 1 à 15 cases, afin qu'il rejoigne une maison de son choix.

La phase d'installation en ville est alors terminée.

• *Contrôle d'un quartier*
On dit qu'un aventurier « contrôle un quartier » quand il est placé dans une maison ET qu'il est le seul aventurier dans une maison de ce quartier. La présence de deux ou plusieurs aventuriers dans des maisons du même quartier annule ce contrôle.
Le contrôle galvanise les efforts de tous les marchands du quartier (voir « revenu des marchands »).
L'entrée en jeu est terminée. Maintenant, la partie va se dérouler, sous forme de tours de jeu.

— tous les soldats sur le plateau de jeu sont pris en considération ;
— les pions marchands et mystiques sont comptabilisés, seulement s'ils sont « actifs » !
Un marchand ou un mystique est dit « actif » quand il est dans une case boutique et qu'aucun pion adverse mystique ou soldat ne se trouve dans une case voisine (côté commun) de sa boutique. Cela simule la « pression » que peut exercer un soldat ou un mystique sur un commerçant adverse. Si l'un ou l'autre est devant sa boutique, il l'empêche de travailler !
En résumé, chacun compte ses soldats, ses marchands et mystiques

par un pion-soldat adverse. Le joueur qui déplace son pion doit alors demander à celui qui possède le pion-soldat s'il peut passer. Le joueur concerné répond immédiatement par oui ou non. Si c'est « oui », le joueur poursuit le déplacement de son pion. Si c'est « non » il doit s'arrêter devant le pion-soldat (contrôle d'identité !). Si la case voisine du soldat est elle-même occupée, on choisira la case libre la plus proche du soldat (au choix du joueur possédant le soldat).
• Réduction de la population : si pour une raison ou une autre, un joueur désire réduire sa population, il lui suffit au lieu de déplacer ses

tique ; et dans la halle, en pion-marchand.
Cette procédure n'est possible que si le joueur dispose effectivement, dans sa réserve de pions, du pion correspondant à la reconversion. Sinon, le pion concerné ressort de la Caserne, de la Halle ou du Temple, inchangé. Il est interdit de faire stationner des pions sur les cases Temple, Halle et Caserne. En revanche, il est possible d'occuper les cases voisines ! L'entrée et la sortie d'un pion s'effectue lors de la phase de déplacement.
b. A tour de rôle, chaque joueur peut déplacer son pion-aventurier de 1 à 15 cases. Il le fera pour changer

Le tour de jeu
La plupart des actions constituant le tour de jeu sont à réaliser à tour de rôle. Toujours à commencer par celui qui a été désigné pour entamer le tour en cours. N'oubliez pas, c'est très important, que le joueur entamant un nouveau tour est le voisin de gauche de celui qui a entamé le précédent.
Plus rarement, certaines actions doivent être réalisées en commun.
PHASE 1 : la désignation des chefs. Les joueurs comptent leurs pions, annoncent les résultats et se partagent les pions « pouvoirs ».
PHASE 2 : le pouvoir de la rue
a. déplacement des pions (à tour de rôle)
b. déplacement des pions aventuriers (à tour de rôle)
c. résolution des combats.
PHASE 3 : le pouvoir des chefs
a. on regarde s'il y a blocus de la ville (ensemble)
b. les marchands touchent des revenus (à tour de rôle)
c. chaque joueur paie ses impôts (à tour de rôle).
1. La désignation des chefs. Le joueur qui a le plus de pions dans une catégorie sociale (marchand, mystique ou soldat) est le chef de cette catégorie. Exemple : celui qui a le plus de pions marchands devient le chef de la Ghilde ; de pions mystiques, le chef du Temple... Chaque chef prend le pion pouvoir lui correspondant. Ce qui permet de savoir qui est qui à tout moment (épées croisées pour le chef de la Garde, la croix pour les chefs du Temple, écu pour le chef de la Ghilde).
Les joueurs comptent leurs pions : « actifs ». Celui qui a le plus de pions dans une catégorie en devient le chef.
Cas d'égalité : si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de pions dans la même catégorie (ce qui est fréquent en début de partie), il existe une procédure de départage. Celui des aventuriers qui contrôle un quartier (il est dans une maison et seul dans le quartier) a l'avantage sur celui ou ceux qui ne contrôlent pas de quartiers. Si tous sont dans le même cas, le chef de la catégorie concernée ne sera pas désigné.
2. Le pouvoir de la rue.
Durant cette phase, les actions se déroulent dans l'ordre suivant :
a. déplacement des pions, blocages, reconversion, réduction de population, blocus ;
b. déplacement de l'aventurier avec sous sans recrutement ;
c. combats.
a. A tour de rôle, chaque joueur déplace ou non ses propres pions (tous ou seulement quelques-uns). Chaque pion peut être déplacé au maximum de 8 cases. De case en case, en franchissant un à un les côtés qu'elles ont en commun (jamais les angles !).
Ces déplacements permettent d'occuper des boutiques (voir « revenus »), de bloquer celle de l'adversaire (voir « blocage »), de faire le blocus de la ville (voir « blocus »), de changer de métier (voir « reconversion ») ou de combattre les pions adverses (voir « combats »).
Croisements de pions : au cours d'un déplacement, un pion peut passer par une case occupée par un quelconque autre pion. Mais il ne doit en aucun cas s'y arrêter. Il y a une exception, quand la case à traverser est occupée

pions de les retirer du plateau (les pions de son choix). Ces pions retirés rejoignent la réserve de pions hors-jeu du joueur. Pour entrer à nouveau, ils devront être recrutés (voir « recrutement »).

• Blocage des boutiques adverses : cette procédure permet d'affaiblir l'adversaire en lui faisant perdre revenus et pouvoir...
Quand un mystique ou un soldat prend position (au terme de son déplacement) dans une case voisine d'un pion marchand (ou mystique) d'une autre couleur, celui-ci ne peut plus « travailler ». De marchand (ou mystique) « actif », il devient inactif. Il ne peut plus être comptabilisé parmi les pions marchands (ou mystiques). De plus, s'il s'agit d'un marchand, il ne reçoit plus aucun revenu. Le pion marchand (ou mystique) subissant cette pression pourra, s'il le désire, quitter sa boutique lors de la phase de déplacement, pour autant qu'il dispose d'une case de rue libre, voisine de sa boutique. Sinon, il ne pourra se déplacer qu'après la libération d'une case lui permettant de sortir.
Pour le blocage dans une maison, la procédure à suivre est la même que pour une boutique.

• Reconversion : elle permet de modifier la composition du groupe social que le joueur dirige. Celle-ci s'opère dans les cases Halle, Caserne ou Temple. Tout pion entrant dans l'une de ces cases (par toute case voisine libre) en ressort immédiatement modifié. Un pion quelconque qui entre dans la caserne est remplacé par un pion-soldat. Celui qui entre au temple, en ressort pion mys-

de maison ou par exemple, aller recruter de nouveaux marchands, mystiques et soldats hors les murs.
• Recrutement : l'aventurier se déplace jusqu'à une case D libre d'une porte quelconque de la ville. Les points de déplacements résiduels sont perdus. Le joueur choisit dans sa réserve de pions (hors plateau) la nature de ses nouvelles recrues. Il peut en « acheter » de 1 à 5, jamais plus. Chaque pion recruté coûte 300 écus ; immédiatement versé au chef concerné. Exemple : pour un pion-soldat, l'argent est versé au chef de la Garde. S'il n'y a pas de chef de la Garde, l'argent est versé dans la banque correspondant à la nature de la recrue (même exemple, à la Banque de la Garde). Ces pions entrants doivent immédiatement être déplacés de 1 à 6 cases. Ils ne peuvent en aucun cas rester sur la case D, mais ils peuvent ensuite y revenir pour participer à un blocus économique de la ville !
c. les combats. Au terme de la phase de déplacement, les pions adverses au contact peuvent combattre. (Ce n'est jamais une obligation). Les situations de contact entre pions adverses sont analysées une à une. Deux ou plusieurs pions adverses peuvent être au contact.
Il y a combat, simplement lorsque l'un des joueurs en présence annonce qu'il attaque. Le premier qui fait l'annonce lance le dé. Les chances

attaqué / attaquant	soldat	marchand	mystique
soldat	1 à 3 : T 4 à 6 : R	1 à 4 : T 5,6 : R	1 à 5 : T 6 : R
marchand	1, 2 : T 3 à 6 : R	1 à 3 : T 4 à 6 : R	1 à 4 : T 5, 6 : R
mystique	1 : T 2 à 6 : R	1,2 : T 3 à 6 : R	1 à 3 : T 4 à 6 : R

Table des combats : T = tué ; R = raté

de victoire ne sont pas modifiées par le fait que l'on soit attaquant ou attaqué (voir Table des combats). Les combats sont toujours résolus en prenant deux pions adverses en considération, quel que soit le nombre de pions au contact.

• Procédure : l'attaquant lance le dé et consulte la Table des combats. Le résultat est « tué » ou « raté ».

Si le résultat est « tué », la victime est immédiatement retirée du jeu et regagne le lot de pions hors-jeu du joueur.

Si le résultat est « raté », le joueur possédant le pion attaqué a le choix entre fuir (de 1 à 4 cases), déplacement qu'il effectue immédiatement ; ou riposter. Il devient alors l'attaquant et lance le dé, comme décrit précédemment. Tout combat se solde donc par la fuite ou la mort de l'un ou l'autre des protagonistes. Il est possible d'attaquer les pions adverses se situant sur n'importe quelle case du plateau de jeu, sauf les maisons et les boutiques.

• Cas particuliers : la mort d'un aventurier.

L'aventurier a la même force qu'un soldat. Il combat dans les mêmes conditions. Il peut donc être tué au cours d'un combat. Si c'est le cas, à deux joueurs, la partie s'arrête. A trois ou quatre, elle continue, à l'exclusion du joueur dont l'aventurier est mort (bien sûr !).

Règle optionnelle : chaque aventurier dispose de trois points de vie. Il doit en conséquence être battu trois fois en combat pour être tué.

• Blocus. Si au début de la phase 3 du tour de jeu, toutes les cases D sont occupées par des pions-soldats ou mystiques, la ville subit un « blocus » et n'est donc plus approvisionnée normalement. Plusieurs cas se présentent selon que les pions occupant les portes de la ville sont de même couleur, de deux (ou plus) couleurs différentes :

— ils sont de même couleur. Dans ce cas, tous les joueurs sont pénalisés, sauf celui qui occupe les portes (normal ! il laisse passer l'approvisionnement sélectivement). Les marchands des autres joueurs n'ont plus comme revenu que le quart de ce qu'ils devraient toucher ;

— des pions de deux couleurs différentes occupent les portes de la ville : les marchands des deux couleurs concernées touchent normalement leurs revenus ; les autres, ne touchent que la moitié de leurs revenus ;

— des pions de 3 ou 4 couleurs différentes occupent les portes de la ville : tous les marchands sont pénalisés. Les marchands ne touchent que la moitié de ce qu'ils devraient toucher (voir « revenus des marchands »).

3. Les pouvoirs des chefs
C'est la partie économique du jeu. C'est le moment de collecter des revenus et de payer plusieurs impôts. Pour vous éviter d'avoir à relire la règle en jouant, un organigramme est à votre disposition. Il suffit pour chaque joueur de suivre la procédure indiquée.

• Revenus des marchands : à tour de rôle, chaque joueur regarde s'il contrôle un quartier... et effectue selon le cas les opérations suivantes,

▶ si OUI :
* il touche de la Banque Générale :

— 200 écus pour chacun de ses marchands actifs vivants dans le quartier qu'il contrôle ;

— 100 écus, pour chacun de ses marchands actifs vivants dans un autre quartier ;

— rien pour les marchands inactifs ;
* il verse aux autres joueurs :

— 100 écus par marchand actif, d'une autre couleur, vivant dans le quartier qu'il contrôle. Par exemple : s'il y a un marchand bleu actif dans « votre » quartier, vous devez verser 100 écus au joueur bleu.
Exception : dans le quartier central, toutes les valeurs sont doublées (400 écus/marchand actif, 200 écus/marchand « étranger »).

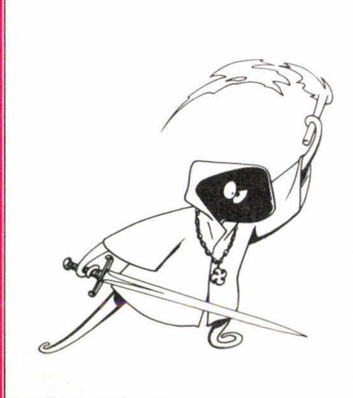
▶ si NON :
* il touche de la Banque Générale 100 écus pour chacun de ses marchands actifs sur le terrain.

• Banqueroute :
si le contenu de la Banque Générale est insuffisant pour payer tous les revenus des marchands, la banque suspend tout paiement ! Personne ne reçoit d'argent. Il y a banqueroute ! Petite... idéologie du jeu : quand cela se produit, c'est que tout l'argent est en jeu... et donc entre les mains des joueurs ! Attention ! Si les joueurs sont concurrents pour la prise du pouvoir, ils sont solidaires pour que la ville vive. Il peut arriver que, faute d'un minimum de coopération, tous les joueurs perdent !

Comme le veut la règle, il est à tout moment possible d'effectuer des versements dans l'une quelconque des banques. N'attendez pas qu'il soit trop tard pour contribuer à l'intérêt général, bon gré, mal gré !
N'oubliez pas, le but du jeu n'est pas d'être le plus riche, mais de posséder les trois pouvoirs.

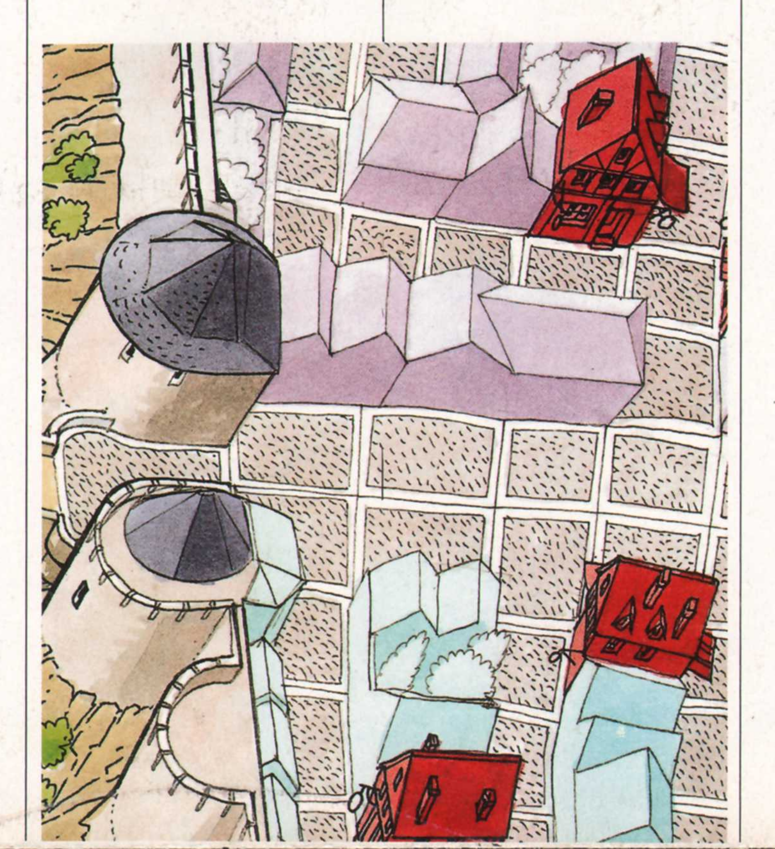
Lorsqu'il y a une banqueroute, les joueurs doivent s'entendre pour reverser suffisamment d'argent à la Banque Générale pour que tous les marchands soient payés selon leur dû. A défaut d'une entente, le jeu se poursuit sans que les marchands aient été payés... Mais alors, la ville court à la catastrophe. Certains joueurs peuvent d'ailleurs en profiter (voir « révolte des soldats »).

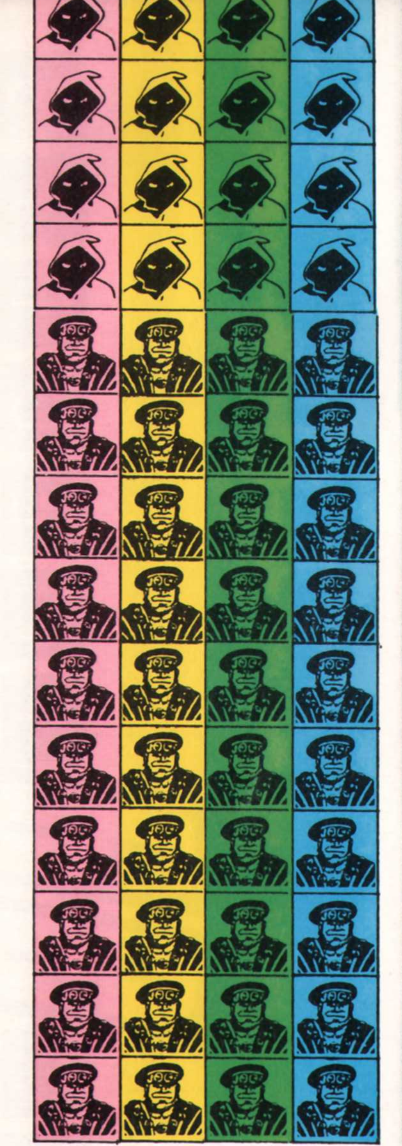
• Redevances
Il y a trois types de redevances : l'impôt, la dîme et la solde.
Précisons avant toute autre chose, que le joueur qui ne peut verser l'impôt ou la dîme doit retirer 3 de ses pions du plateau (c'est comme s'il versait 100 écus par pion retiré). Les autres joueurs peuvent également lui racheter (le plus offrant l'emporte). Si la vente a lieu, le joueur qui a racheté un pion peut immédiatement

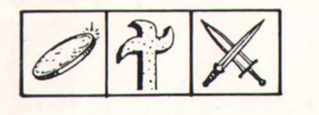




MAIN BASSE SUR LA VILLE







Quartier des gnomes

D

C

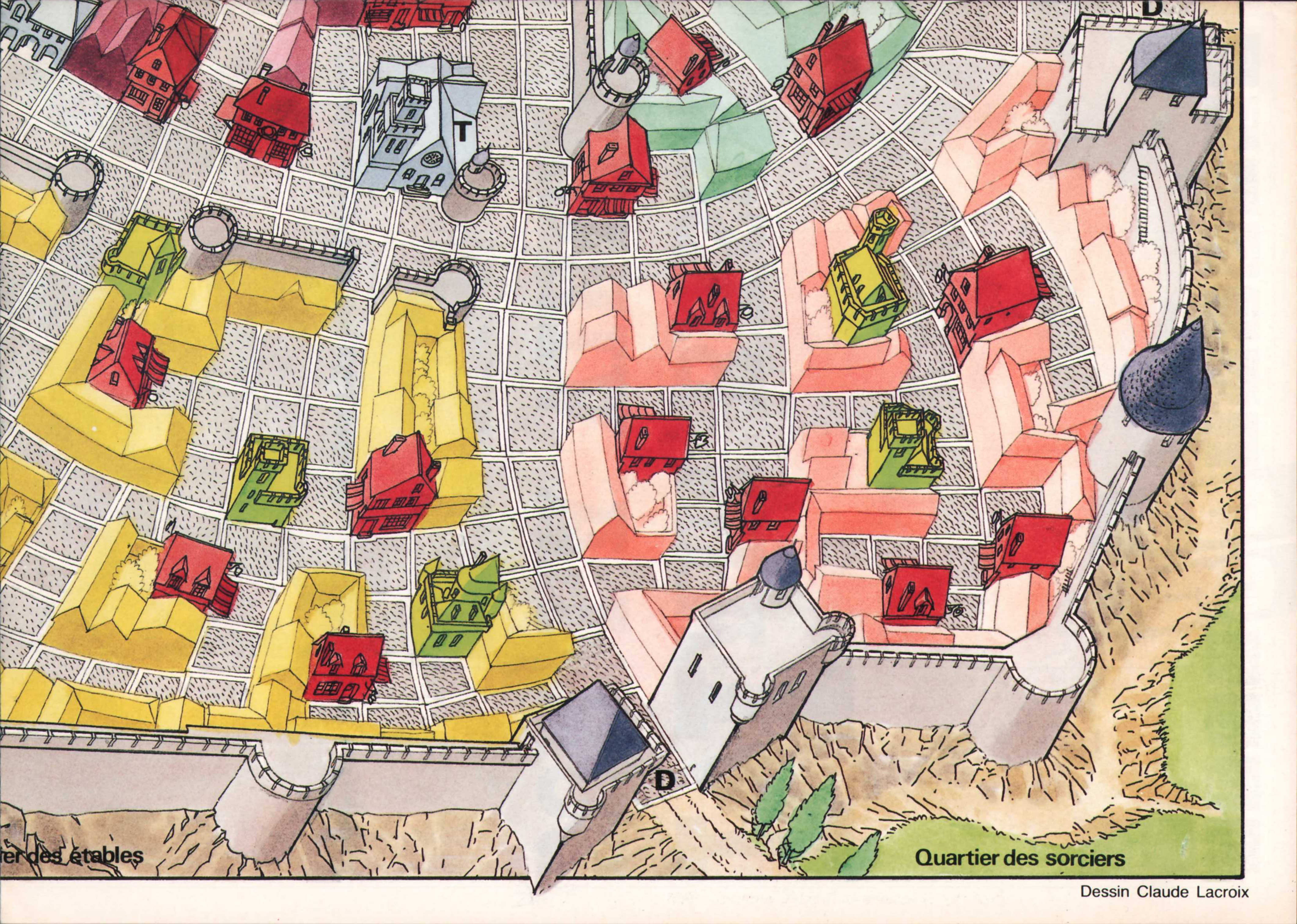
Quart

© Michel Brassinne et Jeux & Stratégie 1986

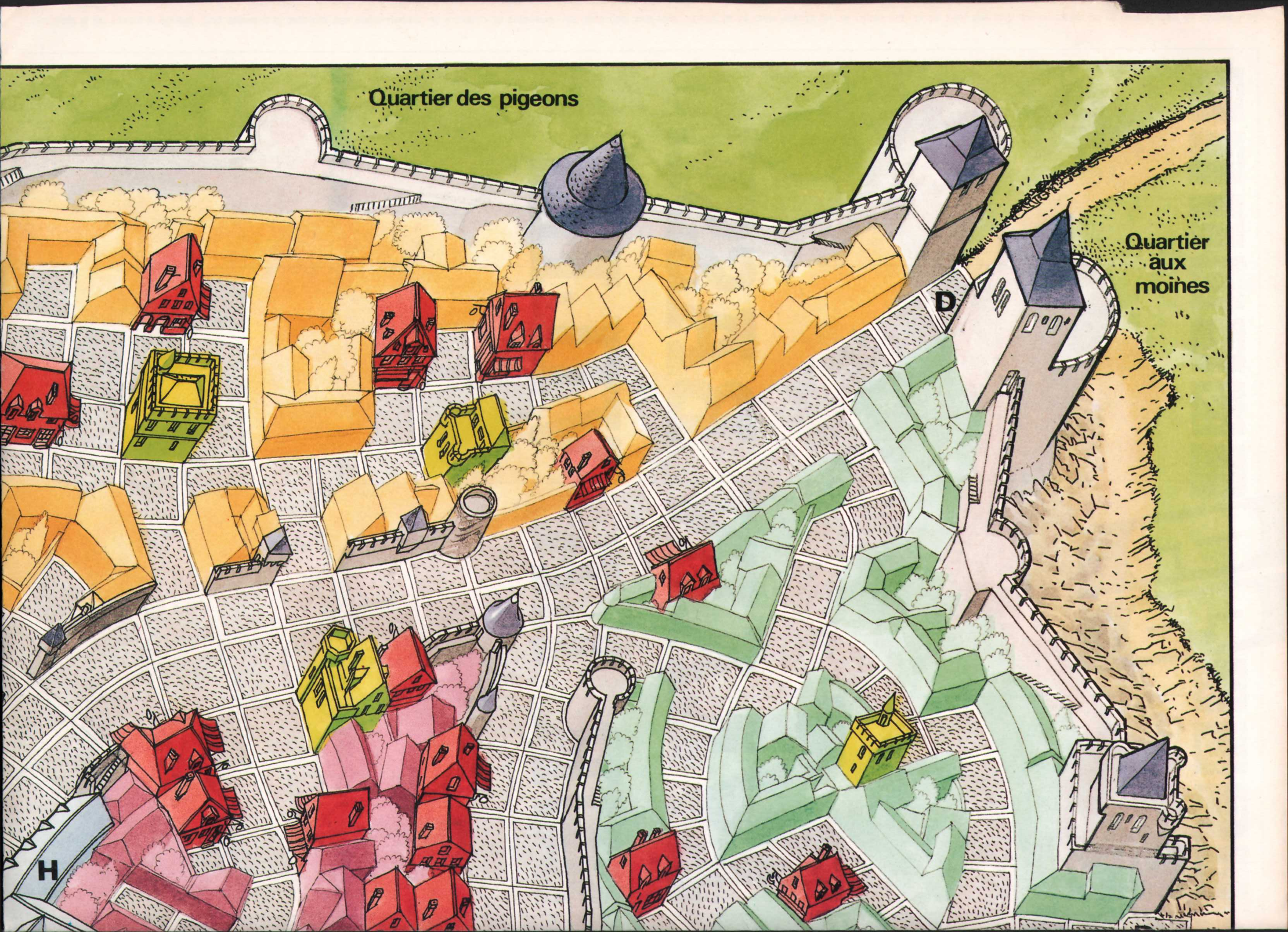
Quartier des Hobereaux

D

D



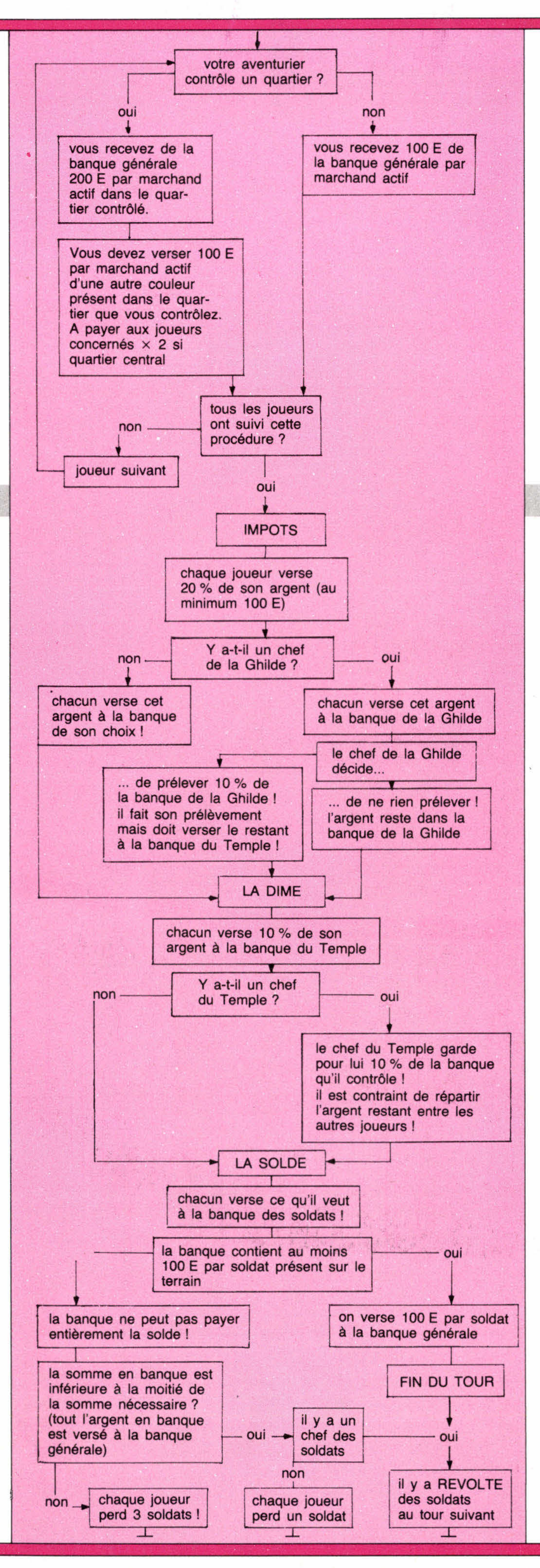
Dessin Claude Lacroix


Quartier des pigeons
Quartier aux moines
D
H

JEUX & S 39 INEDITS

MAIN BASSE SUR LA VILLE

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.



procéder à la substitution en plaçant l'un de ses pions à la place de celui du vendeur.

Dans tous les cas, il peut y avoir transaction. Par exemple, le joueur démuni peut emprunter à ses adversaires, moyennant une aide (attaquer une tierce personne...). C'est seulement si aucune transaction ou accord n'a pu être réalisé que le joueur retire ses pions du plateau de jeu.

1. l'impôt : chaque joueur verse 20 % de son capital au titre des impôts.
— s'il y a un chef de la Ghilde, l'argent est versé à la banque de la Ghilde.

nombre de soldats présents sur le terrain. Par exemple, s'il y a 17 soldats sur le terrain (toutes couleurs confondues), il faudra que la Banque de la Garde dispose d'au moins 1 700 Écus pour payer normalement les soldats.

Plusieurs cas peuvent se présenter :
— il y a assez d'argent. Dans ce cas, l'un des joueurs prélève à la Banque le montant correspondant à ses soldats sur le terrain et verse cette somme à la Banque Générale. Le tour de jeu est terminé ;
— il n'y a pas assez d'argent, mais plus de la moitié de ce qui est nécessaire. Tout l'argent de la Banque de la Garde est versé à la Banque Géné-

— s'il n'y en a pas, chaque joueur verse cet argent dans une ou plusieurs des quatre banques ! Chacun est libre de choisir la répartition.
S'il n'y a pas de chef de la Ghilde, passez au paragraphe « Dîme ».
S'il y a un chef de la Ghilde, celui-ci doit immédiatement faire un choix entre :
— prélever 10 % du contenu de la Banque de la Ghilde ;
— ne faire aucun prélèvement.

S'il choisit la première solution, il gagne l'argent prélevé, mais est contraint de verser tout le reste de la Banque à la Banque du Temple ! S'il adopte la deuxième solution, l'argent reste dans la Banque de la Ghilde.

2. la dîme : chaque joueur verse 10 % de ses écus à la banque du Temple. S'il n'y a pas de chef du Temple, passez au paragraphe « solde ». En revanche, s'il y en a un, on procède comme suit : le chef du Temple prélève — pour lui ! — 10 % du contenu de la Banque du Temple. Mais, il est contraint de distribuer tout l'argent restant aux autres joueurs ! Il choisit les joueurs à qui il donne, et combien (de quoi se faire d'irréductibles ennemis !)

3. la solde : c'est l'impôt pour entretenir les soldats.

Chaque joueur verse CE QU'IL VEUT à la Banque de la Garde ! Liberté à double tranchant !
Après versement (ou non) de chaque joueur, on compte l'argent contenu dans la Banque de la Garde. Pour que les soldats soient normalement payés, ils doivent toucher chacun 100 Écus. Il faut donc compter le

rale ET chaque joueur perd un soldat (ce sont les déserteurs !). Fin du tour de jeu.

— il n'y a pas assez d'argent, c'est-à-dire, la somme est inférieure à la moitié de ce qu'il faudrait !
* s'il n'y a pas de chef de la Garde, chaque joueur perd trois soldats (ceux sur le terrain). Fin du tour de jeu.

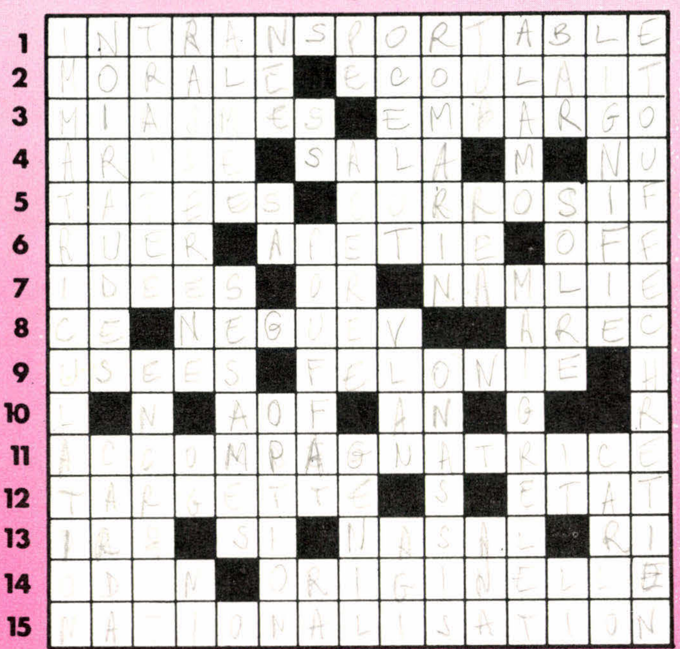
* s'il y a un chef de la Garde, alors, au tour suivant, on suivra la procédure de « révolte des soldats ». Fin du tour de jeu.

• Révolte des soldats.
Si la phase économique s'est terminée sur « la révolte des soldats » (moins de la moitié de la solde versée !), au tour suivant, lors de la phase de déplacement, chaque joueur n'a le droit de déplacer que ses marchands, ses mystiques et son aventurier. Mais en aucun cas ses soldats !
Seul le chef de la Garde a le droit de déplacer TOUS les soldats — les siens comme ceux des autres joueurs — car ils sont entièrement sous ses ordres ! Tous les soldats sont donc « à lui » pendant un tour de jeu et agissent selon son gré...
S'il n'y a pas de chef de la Garde, aucun soldat ne se déplace (ils font grève !).

Fin du jeu
Dès qu'un joueur a en main les trois pions-pouvoirs, la partie prend fin. C'est le nouveau seigneur !

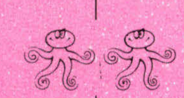
MOTS CROISES





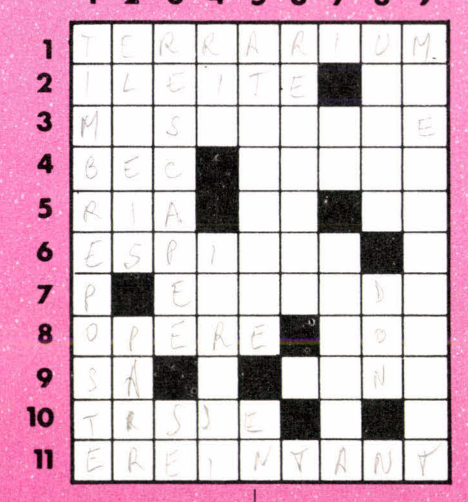
Horizontalement :
1. Probablement donc mal en point.- **2.** Conduite. Vendait.- **3.** Dégagements. Gel.- **4.** Peut diminuer un perroquet ou une perruche. Releva. Grecque.- **5.** Sondées. Mordant.- **6.** Lever le pied. Rendue plus simple. Hors champ.- **7.** Aperçus. Conjonction. Laminé en tous sens.- **8.** Démonstratif. Pas encore riant, mais moins désolé qu'auparavant.- **9.** Lasses. Coup de poignard dans le dos.- **10.** Ancien fleuron de l'Empire. Révolution.- **11.** Elle doit se mettre au diapason.- **12.** Verrou. Condition.- **13.** Armée secrète. Le début de bien des rêves. S'applique à la truffe. Gai participe.- **14.** Wotan. Qui remonte à sa source.- **15.** Fait passer au général.

Verticalement :
1. Un moyen d'enregistrer.- **2.** Mates. Peigna.- **3.** Soignée. Imbibait.- **4.** Calme. En vogue. Conjonction.- **5.** Danseuse des Mille et une nuits. Oléagineuses dont l'ouverture permet d'espérer bien des richesses.- **6.** Arrivée. Possessif. Choix.- **7.** Précède un bateau ou un souverain. Gonflât. Coup de baguette.- **8.** Saint pyrénéen. Mordante. Arrose Grenade.- **9.** Animal très apprécié des dames. Onomatopée. Opéré.- **10.** Permet de relever. On le disait "beau comme Crésus".- **11.** Douche écossaise. Poulie. Recueil.- **12.** Fort. Grêle.- **13.** Loup. Près de Maubeuge. En vitesse. Mesure.- **14.** Laisse de bois. Ponti pour Sophia.- **15.** On doit souvent recourir au canon pour le faire descendre.



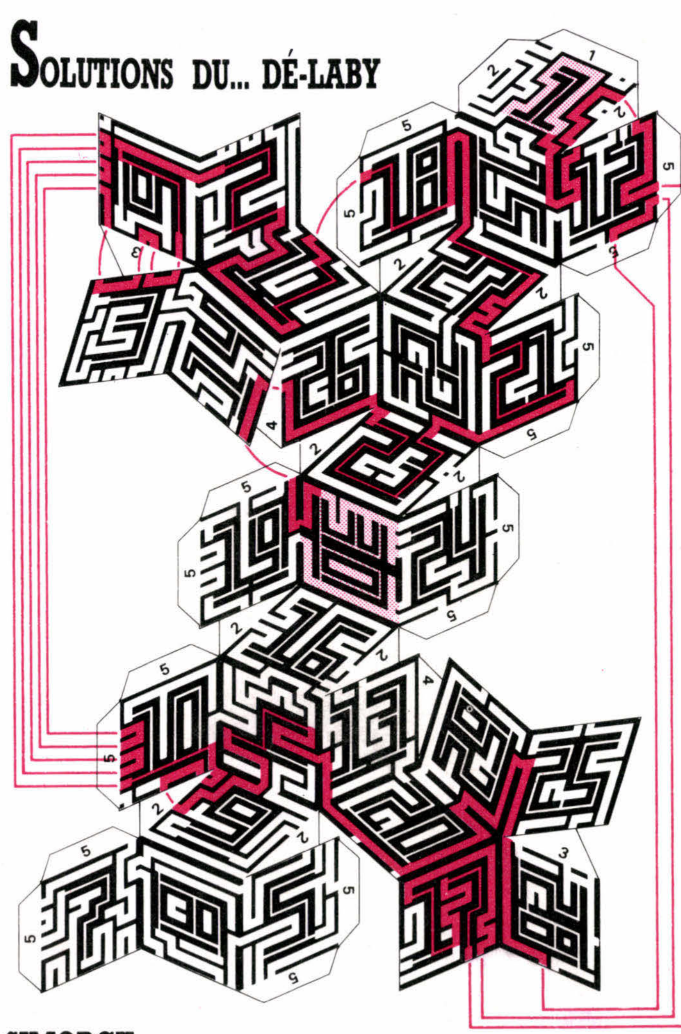
Horizontalement :
1. Au point pour les vipères.- **2.** Donne lieu à des problèmes de transit. Note.- **3.** Gourmandise.- **4.** Sa prise prête à controverse. Telle la bête aux abois.- **5.** Encaissée en aval. Noire ou blanche, c'est fonction du temps. Apostrophe.- **6.** Moutons ou cafards.- **7.** Même s'il fait une forte impression dans un rôle et frappe les mémoires, des épreuves supplémentaires seront toujours imposées spécialement pour lui.- **8.** Fait. Change au contact de l'eau, ou change l'eau.- **9.** Possessif. Gloire.- **10.** Façonne une armure.- **11.** En train de savonner tout en traînant dans la boue.

Verticalement :
1. Voyage sans quitter son coin.- **2.** Peut faire tâche d'huile. Cours.- **3.** Sauve. Personnel.- **4.** Produit d'une saillie. Précurseur de Mercator.- **5.** Lanterne. Préposition.- **6.** Pour le réussir, il faut un bon restaurateur et une bonne pâte.- **7.** Fleuve. Rigole.- **8.** Saint Germain la fit changer de mains. Faculté.- **9.** Pays de France.



Solutions page 120

SOLUTIONS DU... DÉ-LABY



SIMORGH

Le but de cette aventure à laquelle vous conviait Philippe Fassier était simple: retrouver un dossier de correspondance et délivrer les clefs à l'acquéreur de votre demeure (c'est d'ailleurs ainsi que débutait le périple de Jérome Devienne, héros du roman *"Le Simorgh"* de Christian Charrière).

Voici la solution qui se rapproche le plus du roman...

En **C**, il fallait de suite ouvrir les volets pour permettre au "simorgh", oiseau mystique, de vous remettre une plume protectrice. Vous laissiez le dossier que RM s'empresserait de dérober. En **B**, une table vous suffisait, vous évitiez alors les conséquences de la première manifestation de la Matière. Dès que GC partait, il fallait le suivre, afin de recevoir quelques conseils. Après avoir fait peur à AN, vous constatiez le méfait de RM. Vous acceptiez de prêter asile à AN, pui d'aider MS en **D** où la plume vous protégeait. Dans la nuit, avec la fatigue, vous laissiez AN à son sort.

Le lendemain, pour chercher AN qui n'était que statue, vous passiez en **F**, en **B**, puis en **H**; mais en **A** une surprise vous attendait: votre image et la poignée de porte de GC. En **H**, vous pouviez visiter l'antre de la Matière, détruire les statues et prendre la masse. En **B**, AS vous offrait une liqueur puis AS, FC et AU subissaient les assauts des griffons. Après avoir pris la lorgnette de FC, vous échappiez aux griffons grâce à la poignée de GC et rejoigniez **E**. Grâce à la lorgnette, vous pouviez secourir MS en **F** après avoir perdu la plume. En **D**, la vigne récupérée, vous découvriez que MS et EA subissaient le même sort que les autres. Vous décidiez donc de partir, en prenant des vivres chez EA, mais dans le cellier, la curiosité vous poussait jusqu'à voler le trésor d'un griffon dans son repaire (une poignée de porte!) Jaillit en **G**, inutile d'attendre les barques remplies de statues, vous n'aviez plus qu'à vous réfugier en **C** où AN pétrifié se jetait sur vous. Un griffon venait alors à votre secours et vous permettait de rejoindre **E** où MS ressurgie de la Matière vous réservait une douloureuse surprise interrompue par l'arrivée des positivistes pétrifiés.

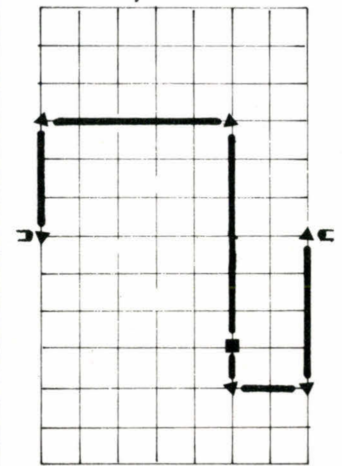
Votre griffon intervenait alors gardant l'issue de votre arbre; un combat déterminant pour l'existence du griffon: celui-ci faiblissait et vous-même l'aidiez. C'est alors qu'au moment où le symbole de votre adolescence se déracinait, le griffon vous élevait vers les hauteurs spirituelles: l'oratoire (**J**), puis le sommet (**K**). En **J**, Léonidas, votre griffon reprenait des forces. A la venue de RM, il fallait choisir la nappe comme cachette du griffon. RM découvrant votre alliance avec un être des profondeurs vous laissait le choix: il fallait refuser son apprentissage, bien que son ascension spirituelle soit similaire à la vôtre. Ainsi, vous parveniez en **K** et découvriez les anneaux, puis le vaisseau... Léonidas, lui, s'étant transformé en "Simorgh".

La dernière phase du jeu vous a peut-être laissé dans l'énigme: - Pourquoi GC disparait-il en vous touchant? Qui semble vous appeler par le son d'une flûte? D'autres mystères aussi: A quoi sert le trésor du griffon Léonidas? Pourquoi votre visage en A? Qu'était-ce ce jardin au fond des ténèbres? Pourquoi GC vous a-t-il gardé une liqueur? Comment a-t-il pu laisser sa poignée de porte en **A** sans y être passé? En vous répondant, nous dévoilerions la suite du roman, autant vous laisser ce plaisir...

LA FONTAINE...

Voici le réseau qui relie l'arrivée d'eau à la fontaine:

Précisons qu'il fallait utiliser **tous** les éléments : tuyaux et raccords!



ERREUR AU TAROT

Que les taroteurs veuillent bien nous excuser: dans l'exercice n° 2, les cartes ont été mal distribuées. Voici la bonne donne:

A 20 18 16 15 14 13 9
8 7 3 1 Ex
♠ 7 5
♥ 7
♦ 7 3
♣ V

La solution par contre est juste.

ECHECS: BLOCAGE?

Non, pas vraiment; plutôt un oubli... En effet, dans notre article sur les jeux de blocage (*J&S* n° 37) à la page 30, nous vous avons soumis un problème d'échecs, où les blancs jouent et font nulle, en se faisant bloquer. Voici comment:

1. Fd3!!, D×d3; 2. h5+!, Rh6 (ou 2. ...R×h5; 3. D×h7+!!, ou 2. ... Rf5??; 3. D×h7+ et 4. D×d3, ou encore 2. ...Rg5; 3. Dg7+! qui ramène aux mêmes variantes) 3. Dg7+!, R×g7; 4. h6+, et pat (ou 3. D×f6+, R×h5; 4. Dh6+, R×h6 pat).

(Mindadze-Kalugin, 1978).

ECHECS: MIEUX !

Bravo à M. Mounier, de Reims, qui a trouvé une solution plus rapide au problème n° 11 de *J&S* 37. La voici: 1. ...D×h2+; 2. R×h2, Th6+; 3. Rg3, Ce2+; 4. Rg4, Tf4+; 5. Rg5, T4h4!! (jusque-là les coups étaient les mêmes, mais ce mouvement de Tour qui menace 6. ...T6h5 mat accélère la victoire noire) 6. g4, C×g1!! (la pointe. Les blancs sont impuissants face au mat par Ch3); 7. D×f8+, R×f8 et le coup suivant sera 8. ...Ch3 mat.

RENDONS A WILSON

Un regrettable oubli. Dans *J&S* n° 37, p. 27, le jeu de blocage "Pennyroyal" n'a pas été signé. Il est la création de Steve Wilson, parue dans *Games & Puzzles* n° 30. Nos excuses à l'auteur et merci à Philip Cohen qui nous a écrit des USA pour nous le signaler !



MANIFESTATIONS

• Avec la collaboration du club "Les Paladins des Traboules", le centre de loisirs UFCV organise pour les 14/17 ans un camp de vacances jeux: de rôle, de société, de simulation et la "présence" d'un Apple IIe.
Bien sûr, randonnées, piscine... C'est à Vassieux en Vercors (Drôme) du 5 au 26 août. 3 790 F. Renseignement: M. Boillon. Tél: 78 38 25 41 à Lyon. U.F.C.V, 8, rue Constantine, 69281 Lyon Cedex 01.

• "Triathlon des jeux" à Nice en août: wargames, Diplomacy, jeux de rôle. Par équipe de 3 joueurs concourant chacun dans une catégorie. (Les solitaires seront regroupés). Renseignements: Walter Vejdovsky, 80 avenue Brancolar, les magnolias, 06100 Nice. Tél: 93 84 34 81.

• La nouvelle association de jeux de rôle "Au bonheur des Striges" organise en août un grandeur nature. Renseignements: 43, boulevard Joseph Vallier, 38100 Grenoble. Tél: 76 48 66 38.

• Grande Semaine du jeu à Cesson, en Seine-et-Marne, du 6 au 15 juin prochain. Regardez plutôt: le 6, jeux de rôle, le 7, démonstration de jeux de société, open de Diplomacy, le 8, tournoi de Tarot, le 9, Scrabble, le 11, jeux de simulation, tournoi d'échecs, le 12, Scrabble, le 13, open de bridge, le 14, nuit des échecs et du Scrabble... Il y en aura pour tout le monde. Maison des Loisirs et de la Culture Claude Houillon, rue Janisset, 77240 Cesson. Tél: 60 63 32 93.

LA MANU 2 à NANTES.

Action grand public pour cette deuxième édition de la Manu à Nantes! Quelque 2 500 personnes ont répondu à l'invitation lancée par "Stratèges & Maléfices" les 15 et 16 février dernier. Parmi elles, François Nédélec, (Empire Galactique), les clubs nantais l'Antre du Nécromancien, Enfer & Damnation et les Lanciers de l'Ouest qui participèrent activement à la manifestation.
Les initiations aux différents jeux de rôle se sont succédées pendant deux jours tandis que les combats faisaient rage sur les tables de wargames. Outre les démonstrations de parties organisées par les créateurs d'Eaux vives, Nil et Ost, on pouvait découvrir D&D, l'Appel de Cthulhu, l'Oeil noir, Maléfices, Baston, Siège et bien d'autres jeux encore.
Les visiteurs purent admirer les diaporamas des derniers jeux grandeur nature, l'Opération Slivovitz, Tinténiac et l'exposition de figurines qui connut un vif succès. Stratèges & Maléfices "travaille" actuellement sur un grand JdR grandeur nature nocturne (!) pour juillet... (14, rue M. Rocher, 44000 Nantes).

D&D et GROSSES TETES

Le 19 avril dernier, "Necrobinet", le club de JdR de l'Ecole Polytechnique, a organisé un tournoi de D&D à Palaiseau. Quelque douze clubs de jeux des Grandes Ecoles y avaient participé... Classement: 1er Polytechnique, 2e Supelec, 3e Cesti, ... Bravo et à l'année prochaine! (Necrobinet, Kes des élèves, Ecole Polytechnique, 91128 Palaiseau cedex).

• Festival-vacances en juillet à Montpellier. Dans le quartier de Gramont du 30 juin au 18 juillet, s'installe le village des enfants. Créé autour de la musique, de la danse, du cinéma, des sports, mais aussi du jeu. Chaque semaine aura un thème pour découvrir une forme de jeu: les jeux de rôle (depuis les livres dont vous êtes le héros jusqu'à D&D...), les jeux traditionnels du monde entier (awélé, dames chinoises...) et les jeux de "malfrats" (Supergang, Mafia, Le Gang des T.A,...). A chaque fois, expositions, démonstrations, initiations, etc. Faut-il ajouter que ce n'est pas réservé qu'aux enfants? Renseignements: Le Relais des enfants: 1, rue Embouque d'Or, 34000 Montpellier. Tél: 67 66 21 30.

• L'association Languedoc-Roussillon d'Education pour les enfants et adolescents "précoces" organise des séjours-vacances en Auvergne en juillet. Outre les activités "classiques" (peinture, piscine, danse, informatique), les jeux de rôle (D&D, Légendes, Cthulhu) et les wargames (dont les encarts de J&S). Renseignements: 33, avenue Franklin Roosevelt, 30000 Nîmes. Tél: 66 64 82 51.

• 1er Festival Ludique International de Parthenay du 12 au 19 juillet. Toute la ville (ancienne cité médiévale) sera transformée en aire de jeux. Tournois, initiations, expositions, conférences, démonstrations, spectacles, animations de rues,... tout pour et par le jeu.
Renseignements: Christine Beguinot, Mairie de Parthenay, Hôtel de ville. Tél: 49 94 03 77.

• Stage vacances échecs-informatique pour les enfants de 7-13 ans, du 24 au 29 août à Morillon (Haute-Savoie). Au programme: initiation à l'informatique, tournoi d'échecs (avec des prix), jeux divers (société, de plein air), ballade, sports...
1 200 F (pension complète avec le transport). Renseignements: Patrick Gonneau, 106, av. Aubert, 94300 Vincennes. Tél: (1) 48 08 17 36.

AVIS DES CLUBS

• « Les adeptes du dieu noir », joue à D&D, l'Appel de Cthulhu, Légendes, Star frontiers, Maléfices, l'Oeil noir, jeux de société, wargames... Renseignements: Hervé Molia, 3 rue Jean Moulin, 40220 Tarnos.

• L'Arche Noire, club de jeu de l'E.S.D.E, composé de six organisateurs: axé autour de jeu de rôle (D&D, Rêve de dragon, Ultime épreuve, Cthulhu), de diplomatie et stratégie ainsi que certains classiques (échecs, go, tarot...). Cotisation 100 F par an: Renseignements: l'Arche noire 19-21 rue Van Loo, 75016 Paris. Tél: David au 45 63 54 12; Franck au 45 87 01 42.

• Amateurs ou joueurs confirmés de wargames, de D&D, de Cthulhu,... allez découvrir la Salle de vos prochains exploits. Un nouveau club de jeux de stratégie a ouvert ses portes à Lomme. Renseignements: Club Leo Lagrange, 343 avenue de Dunkerque, 59160 Lomme. Tél: 20 92 06 83.

• Au Puy en Velay, depuis octobre Micro Mega Jeux est ouvert tous les jours à partir de 14h: jeux de stratégie, jeux de simulation, cartes, informatique. Démonstration, initiation, tournois, rencontres,... Renseignements: 17 avenue Foch. 43000 Le Puy. Tél: 71 08 65 35.

• Un club de jeux de rôle est né en Haute Corse, Le Fantasy Club Bastiais. Un grand nombre de jeux de rôle parmi les plus pratiqués: Runequest (III & II); l'Appel de Chtulhu; Marvel Sup'Heroes; Elfquest; l'Oeil noir, etc. F.C.B, Orso Vesperini, 2 rue de la paroisse, 20200 Bastia.

• Nouveau club de jeux de rôle et de simulation à Yzeure, dans l'Allier. « Le Paladin » ouvre ses portes à tous les mordus de Donjons & Dragons, Appel de Cthulhu, et de nombreux autres jeux de rôle (Empire galactique, James Bond 007...) un vaste choix de wargames disponibles, et aussi, Diplomacy, Cry havoc, Baston, Zargo's Lord, etc. Association « Le Paladin », tous les samedis de 18h à 23h, Foyer Communal, 03400 Yzeure. Tél: 70 20 11 56.

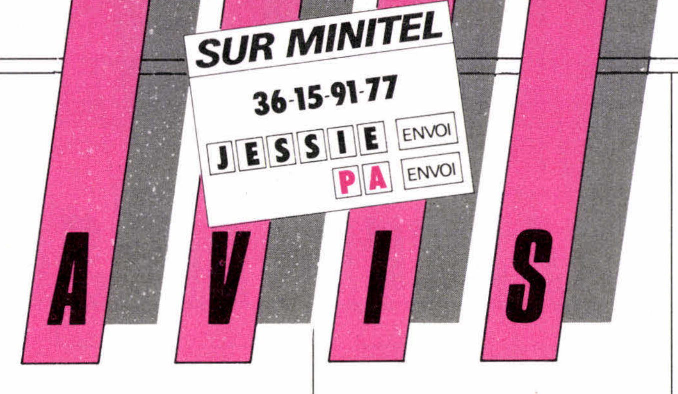
• Le Cercle de Pierre a le plaisir de vous faire part de sa naissance! On y joue aux jeux de rôle: AD&D, Cthulhu, Légendes, etc. Réunions tous les samedis après-midi à l'ancien Foyer Laïque de Valensolles, 31 rue Albert Thomas, 26000 Valence, de 14h à 18h.

• Nouveau club, « Les Simulateurs ». Pratique d'un grand nombre de jeux de rôle, de wargames et de jeux de diplomatie, ainsi, bien sûr, que les « inclassables » du style Gunslinger, Car wars, Baston, and Co. L'association se réunit dans la Maison de Quartier du Vieux-Lille, située 11 rue d'Angleterre à Lille, tous les jeudis à partir de 20h. Renseignements: Les Simulateurs, 102 rue Colbert, 59800 Lille. Tél: 20 54 20 05 ou 20 06 95 73.

• Vous êtes joueur de jeux de rôle ou de wargames et vous cherchez un club dans la banlieue Ouest de Paris, ne cherchez plus! En effet, un groupement de deux associations ludiques « 20 naturel »-« Bois de Fausses-Reposes » vous donne la possibilité de pratiquer des jeux de simulation pendant tout le week-end. Vous pourrez ainsi, si vous le désirez, à partir du vendredi soir 20h et jusqu'au dimanche 19h jouer en quasi non-stop à plus de 30 jeux!... Renseignements: O. Zamora, 91, rue Yves Le Coz, 78000 Versailles. Tél: 39 53 91 13.

• Nous sommes quelques fous d'échecs et nous sommes réunis en association. Renseignements, Club d'échecs, 26 rue du Marais, 62160 Aix Noulette (arrondissement de Lens). PS: nous initions aussi les débutants.

• Club de jeux de rôle (AD&D, Appel de Cthulhu, Mega, Légendes, etc.) recherche joueurs sur Mar-



tigues et sa région (13). Tél: 42 06 33 01 après 18h à Jean-Christophe.

• Les Paladins des Traboules ont pris un local plus grand pour accueillir les joueurs de plus en plus nombreux. Leur réunion se présente ainsi: JdR et de société, vendredi à 20h; wargames avec figurines samedi à 20h; tous jeux, dimanche à 14h. au 3 rue Sainte Marie des Terreaux, 69001 Lyon. Renseignements: Roger Barnoud au 78 36 34 30 ou Jean-Pierre Boillon au 78 38 25 41.

• Pour les cracks des jeux de rôle de moins de 15 ans, venez vite vous inscrire aux Démons du jeu de rôle, le Club Wisardy. Pour 5F par réunion, venez jouer à D&D, à l'Oeil noir... Pour 20F par mois, 5 programmes choisis parmi les nombreux jeux en notre possession. Renseignements: 60 02 01 55 Julien, ou 60 02 30 65 Jo à Lesigny (77).

• Amis Suisses, et plus particulièrement de Neuchâtel, Gold (Guilde de l'ordre ludique du dragon) annonce sa naissance. Nous jouons à presque « tous » les jeux de rôle et autres jeux de simulation. Nous organisons également des aventures en extérieur. Renseignements: S. Girardin, fleur de Lys, 6, CH-2074 Marin. Tél: 038 33 37 63.

• Le club « Sajou » est né à Bailleul. Outre les grands classiques, on pratique les jeux de rôle, diplomatie, wargames, Kensington, Mah Jong... Réunions, les 1er et 3e vendredis du mois à la MJC de Bailleul à partir de 20h30. Renseignements: Pascal Dupretz, Route de Vieux Berquin. 59270 Bailleul. Tél: 28 42 75 65.

• A Villiers Le Bel, le club de jeux se réunit tous les vendredis soirs à partir de 20h au centre Allende et les mercredis à partir de 15h. On joue à D&D, Diplomacy etc. Renseignements: Gérard Thuillot. Tél: (1) 39 92 20 62.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• « Les Loups de l'Apocalypse » cherchent joueurs débutants pour initiation et pros pour conseils. D&D, Empire Galactique, Mega et bientôt bien d'autres. Daniel, 23 rue La Beurron, Arnouville les Mantes, 78790 Septeuil. Tél: 30 93 99 39.

• Cherche participants pour « survie sur planète terre », jeu de rôle en français, par correspondance. Renseignements : Vincent Vermeeren « Les verts logis », 70600 Oyrières-Champlitte.

• Help! suis en manque de jeux de rôle. Cherche partenaires de jeux de rôle pour fonder club éventuellement + cherche partenaires sur Paris pour Mah-Jong à l'Européenne, Baston et wargames divers. Tél: 48 05 43 06 après 17h. Demander Romain.

• Joueur solitaire cherche joueurs de jeux de rôle de préférence « Oeil noir » pour s'initier et éventuellement pour fonder un club. Gaël Malry (15 ans) au 97 83 35 46 dans la région de Lorient après 19h.

• Recherche passionnés de jeux et plus particulièrement de jeux de rôle et de réflexion, dans la région de Parthenay. Agnès Tuffet, Mairie, 79200 Parthenay. Tél: 49 94 03 77 poste 415.

• Joueur semi-débutant recherche sur région toulousaine, joueurs pour l'Appel de Cthulhu ou D&D ou autres jeux de rôle. Contacter Bertrand Sauvaud, 7 rue de Dakar, 31500 Toulouse.

• Eric, 14 ans, cherche club à Marseille pour jouer à D&D en français ou Advanced: débutant. Eric Compiègne, 83 boulevard du Redon E2 Larouvière, 13009 Marseille.

• Cherche partenaires pour tout JdR et wargames sur la région de Lille. Alexandre Pette, 1 rue Gambetta, 59273 Fretin. Tél: 20 59 82 23.

• Cherche partenaires pour jouer à Pente dans la région de Chilly Mazarin (91). Frédéric Etienne, 6 allée des Troënes, 91380 Chilly Mazarin.

• Cherche joueurs débutants (14-18 ans) pour JdR dans la région de Reims. Tél: 26 49 44 03 après 15h. Demander Cédric.

• Cherche partenaires pour jouer à D&D, Appel de Cthulhu, Féerie, Maléfices... dans la région d'Annonay (Ardèche) ou Perrelatte (Drôme). Possibilité de Club. Pierre-Emeric Desmartin au 75 04 32 18 ou 75 34 68 51 (pendant les vacances).

• Cherche partenaire (12 à 15 ans) à Paris ou environs. Thomas Schmidt, 4 square L. Blanc, Appt 109. 92800 Puteaux.

• Recherche joueurs ou joueuses d'échecs, tout niveau, pour parties par correspondance. Ecrire à Alain Montoya, Le Ronsard 4, parc Brunet Lecomte, 38300 Bourgoin Jallieu.

• J.H. de 35 ans recherche partenaires de tout poil et tous niveaux pour wargames et Kriegspiel figurines 20 mm, en vue de création d'un club dans la région niçoise. Contacter Denis au 93 51 24 72 le soir.

• Mickael recherche partenaires pour Tunnels & Trolls, Mega, D&D, Quartiers chauds. Tél: 98 84 80 47 le lundi après 16h.

• MJC de St-Cloud (92) recherche joueur confirmé pour création d'un club de JDR. Appelez Michel Leproust au (1) 46 02 34 12.

ZINE...

• Le n° 1 de la Fanzine « Rylfe », consacrée à la SF, au heroic-Fantasy et un peu aux jeux de rôle, est sortie. 12 F (frais de port inclus). « Rylfe » recherche des auteurs de SF. Rylfe c/o Jonathan Higgins, 67 rue des Jardiniers, 67000 Strasbourg.

MESSAGES

• Cherche Canon X07 (avec l'imprimante de préférence). M. Le Pham Hiep. Tél: 69 28 42 16.

• Help ! je suis coincé dans « Mission pas possible », sur MO5. Qui pourrait me donner le code de départ ? Tél. : 59 93 11 74. Demander Stéphane.

• SOS détresse pour Ultima III sur Atari 800 XL ou 130 XE. J'ai effacé la disquette du scénario en voulant la recopier. Cherche d'urgence un possesseur du logiciel qui pourrait me copier le scénario. Tél: 44 51 93 09. Demander Yannick.

• Possesseur d'un IBM-PC, cherche tout contact pour échanger programmes et se lancer dans la robotisation. Florian Damas, 15 chemin des noyers, 77310 Ponthierry.

• Recherche mode d'emploi pour l'Amstrad CPC 464 en français: Interdictor Pilot, Combat Lynx, Red Arrows, Flight Path 737, Mission Delta. Echange aussi programmes Amstrad. Sylvain Alonso, 8 la Malaide, 88120 Vagney. Tél: 29 24 83 12 après 19 h.

• Recherche généreux donateurs des règles AD&D, player Master, player 2, Deities, Monster 1, 2 et 3, ainsi que des scénarios D&D. F. Bertinolti, 2 rue Pinard, 01200 Bellegarde. Tél: 50 48 41 47.

• Recherche Samouraï à bas prix. Guillaume Pic, 4 allée des Platanes, St Vérand, 38160 St Marcellin. Tél: 76 38 29 65, le dimanche.

• Suis bloqué dans Time Zone et Gruds in Space, qui pourrait m'aider? Possède solutions divers jeux d'aventure. Tél: (1) 39 14 10 37. Demander Erick.

• Cherche de l'aide pour « Le Mur de Berlin va sauter » et « Même les pommes de terre ont des yeux » (Apple IIc). Frédéric Varga, 34 quai de Dion Bouton, 92800 Puteaux.

• Possède un stock intéressant de plomb (4,5 kg), recherche personne susceptible de pouvoir les convertir en figurines (Appel de Cthulhu surtout). Bertrand Sauvaud, 7 rue de Dakar, 31500 Toulouse.

• Demande aide pour jeu Metro 2018 sur Amstrad. Comment éviter Requins dans Atlantis. M. Passevent au 64 37 91 42.

• SOS, je suis bloqué dans le dernier donjon, celui de Yarod-No sur C64. Quelqu'un pourrait-il me donner des indications ou la solution. Philippe Gigon, Les Hauts de San Martino, 20200 Pietramera.

• Recherche Middle Earth role playing (boîte de base). Tél: 41 87 39 61. Demander Julien.

• Comment prendre la clé en rubis à la sorcière ou aux gardiens dans Orphée sur Amstrad ? Tél. : 26 49 44 70. Demander Pascal.

• Si vous avez écrit un scénario de D&D ou un livre-jeu, contacter Michel au 45 88 52 66 à Paris.

• Recherche programmes pour CBM 64 et surtout Hobbit, Boulder Dash et Decathlon, sur cassette ou disquette. Eric Clomac, 13 avenue du Béarn, 78310 Maurepas au 30 50 24 03.

• TI99/4A cherche doc sur échecs, Tunnel of Doom, Fathom, Pirate Island, Termex, Basic supergraph, Music maker, TI Emulator. A. Crozet, 15 rue B. Palissy, 16340 L'Isle D'Espagnac. Tél: 45 69 02 96.

• Recherche journalistes (13...25 ans) pour monter journal d'informatique et de jeux de rôle (bénévolement). Ecrire à Christophe Denivet, Jeux & Loisirs, 1 allée des bois, Francilly, 02100 St Quentin.

• Avez-vous réussi à sortir de « Metro 2018 » sur Amstrad ? Savez-vous où se trouve dans Atlantis, la potion anti-requin du prof Leprou-

vette ? Y-a-t-il une pièce derrière les rats ou est-ce une impasse ? Remy Passevent, 1331 square de Lorient, 77000 Melun. Tél: 64 37 91 42.

• Suis bloqué aux tableaux H et O dans Boulder Dash II, qui peut m'aider ? Tél. : 40 43 59 37 après 18h. Luc Corbin, 5 rue de Morlaix, 44800 St Herblain.

• Recherche désespérément le wargammer habitant Bruz (35) pour achat de « Longuest Day » (Avalon Hill). Reprendre contact avec Pascal Elart. Tél. : 31 93 40 90.

• Recherche pour Commodore 64, tout logiciel de jeux de rôle, d'aventure (pierre magique, le voyageur du temps...) Pierre-Emeric Desmartin au 75 04 32 18 ou 75 34 68 51 (pendant les vacances).

• Atari 520 ST passionné cherche tout contact. Rémi Ségoin, 33 av du 8 mai 1945, 04200 Sisteron. Tél: 92 61 01 43.

• La Fédération française d'Othello vous propose de jouer à Othello par correspondance: 1/ mise à disposition d'une liste de joueurs désirant jouer par correspondance. 2/ tournoi français à 4 joueurs. 3/ tournois européens à quatre joueurs. Renseignements : Jean-Philippe Laligand, 38 rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél: (1) 45 80 11 17.

• Cherche solution de Dark Crystal pour Apple IIc, et celle du Casse. Hélène Joly, 16 rue Ch. Gounod, 73160 Cognin.

• Cherche généreux donateur de ZX 81 ou d'échiquier électronique. Jean-Xavier Tempez, Grande rue, 80920 Harponville. Tél: 22 76 42 54 (le week-end).

• Recherche J&S n° 20 + tout jeu de rôle. Dominique Dutilleul, 22 rue de la République, 60200 Clairoix.

• Les Chevaliers de l'Antre maléfique recherchent une salle à Lunéville pour former leur club de jeux de rôle. Tél: 83 73 16 08.

• Serge Thimothée recherche pour un camp de vacances qu'il organise pour des « cas sociaux » de 12 à 15 ans des « magiciens, ermites, chevaliers et autres » pour participations ponctuelles à un grand jeu de rôle durant juillet sur la Côte vendéenne. Contactez Serge, Chantal ou Annie au (16-1) 47 36 96 07 ou 30 51 90 00 après 16 h 30.

• Recherche cartes historiques (6e-15e séries) pour Magellan. Achat possible. (1) 48 99 71 12, E. Gauthier.



VEND

• Ou échange jeu de rôle Star Frontiers contre autre jeu de rôle. Jean-Christophe au 79.28.32.35.

• Risk : 100 F. Pierre Lanier, 3, avenue du Vercors, 38240 Meylan.

• Gun of August, 200 F + Oeil noir en français + 4 scénarios, 200 F + vend 100 F (ou échange) DMG contre Bushido. Philippe Lindner, 33, rue des Floralies, 44560 Paimbœuf. Tél. : 40.27.61.44 après 19 h.

• Appel de Cthulhu + paravent, 180 F ; Baston, 195 F ; Detective conseil, 200 F ; Pente, 100 F ; Anciens numéros de J&S, Maléfices, 100 F ; D&D + Expert set, 150 F. Yves Barast, 55, chemin des Vinots, 94520 Mandres. Tél. : 45.98.90.22 après 18 h.

• Wargames : Yom Kippur, 100 F ou échange contre Expert Set ou Amirauté + Mare Nostrum. Pascal Heraud, 15, rue du Clément, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.97.66.97.

• Rommel, 100 F ; Panzergruppe Guderian, 100 F ; Risk, 60 F ; Medicis, 80 F. Hugues Quillain, 2, avenue Lombart, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (1) 47.02.97.23.

• Battle of Normandy, 150 F ; Le compte est bon, 75 F + Lexicon ; jeu électronique combat, 230 F. Tél. : 42.38.10.31 après 18 h. Demander Gilles.

• 15 livres-jeux + 4 Quêtes sans fin 18 à 20 F chaque. Tél. : 45.67.60.41. Demander Timothée.

• Œil noir + 2 premiers scénarios, 110 F ; Legio VII, 120 F ; Okinawa, 80 F ou l'ensemble 290 F. Tél. : 61.81.70.64 après 18 h. Demander Jean-Baptiste.

• Jeu d'échecs électronique Chess King, état neuf, 200 F ; 3 jeux électroniques, Burning, 90 F + M Richman, 40 F ; Frogger, 200 F. 1 Scrabble, 80 F. Tony Cazaban, route de Tarbes, Garage Citroën, 64320 Bizances. Tél. : 59.02.84.78.

• Pour D&D, règles de base et expert set + modules B5 et X1 en français, 250 F. Tél. : (1) 34.62.89.36.

• 6 « Old » Spi, 80 F ; 6 IT ; Baston, 150 F et tous les J&S (achat global). Gilles au 42.83.06.91.

• D&D boîte ancien modèle, 40 F + nouvelle boîte 1 + 2 (expert), 200 F les 2 + 18 figurines + Quirks, 100 F + Zargo's Lords 1 et 2, 100 F + Boîte AD Cthulhu, 150 F + Trace de Isatoggua, 50 F + 18 figurines. Pierre Nogues, 1, square Alexis Carrel, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.20.05.97.

• Ordinateur Sinclair ZX81 + extension mémoire 16 Ko + une interface avec manette de jeu + ... 380 F.
Pierre Fabrie, Trausse Minervois, 11160 Caunes-Minervois.

• Electronic détective, 350 F. Olivier Martial, 103, avenue de la Chataigneraie, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.99.69.

• Dungeon Master Guide + Monster manual 1 + Deities & Demigods + World of Greyhawk, 110 F chaque. Hervé Doornbos, 152, 4e Cie Lycée St-Cyr-l'École, 78210 St-Cyr.

• Jeux d'échecs, dames, Othello (50 F). Olivier Redaud, 30, rue Michel-Ange, 75016 Paris.

• Jeux cassettes pour C64 25 F et 20 F chaque, Mandragore, 50 F. Tél. : 85.52.22.93 après 18 h (à Autun 71400).

• Sensory Chess Challenger 9. Excellent état. 1 500 F. Christophe Faivre. Tél. : 49.29.86.37.

• Ave Tenebrae, 120 F + Arab Israeli war, 200 F. Ou échange contre wargames du 1er Empire. Tél. : 31.22.54.64. Demander Laurent entre 18 h 30 et 20 h.

• L'Appel de Cthulhu + scénario : les masques de Nyarlathotep, 300 F. Tél. : 91.41.65.92 après 18 h. Eric Compiègne, E2 Larouvière, 83, boulevard du Redon, 13009 Marseille.

• Diamino chinois, 30 F ; Option, 50 F ; le cinq neuf, 20 F ; Bonne paye, 20 F ; 2e DB Normandie, 50 F ; Trenchfoot, 50 F ; scénario JdR à thème médiéval « Le joyaux d'Aranel, 20 F (en français). Tél. : 94.68.60.69. Demander Olivier.

• Zargo's Lords, 100 F ; Légendes (règles complètes), 80 F + Légendes celtiques, 60 F ; accessoires pour Légendes, 80 F. Christophe Mauvage, 7, rue La Fontaine, 90000 Belfort.

• Programmes pour Yeno SC3000 : Alma la voyante, 35 F ; Psychanalyse, 43 F ; Biorythme, 38 F ; The Death in front II, 50 F ; Dao, 0 F ; Laurent Venet, 223, avenue Barthélémy-Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.14.23.

• Coffret Œil noir, neuf + 1 scénario, 120 F ou échange contre l'Appel de Cthulhu ou Légendes des mille et une nuits ou Légendes Celtiques ou Siège ou Cry Havoc ou Samouraï ou contre d'autres jeux. Vends livres dont vous êtes le héros : 15 F chaque. Benju Richmond, la Croix de Piou, 46130 Bretenoux. Tél. : 65.38.42.62.

• L'Œil noir + module, 110 F ; l'Appel de Cthulhu, 160 F ; Star Frontiers + module, 280 F ; microcomputer Génie 1 spécial mathématique, lecteur de disquettes incorporé + 2 cassettes de jeux + livre, 2 000 F avec le moniteur. Ronan Lalande, 19, avenue Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (1) 34.74.51.42.

• Apple IIc + moniteur IIe + souris + joystick + appleworks + nombreux programmes + livres, 9 000 F. AD&D : Dungeon Master Guide, players Handbook, Monster 1 et 2, Deities, Greyhawk. Prix à débattre. Tél. : (1) 43.93.78.91. Demander Ludovic.

• Coffrets J&S des années 80 à 84 avec jeu en encart monté soigneusement pour 80 et 81. Tél. : (1) 44.86.16.79 la semaine ou 69.38.64.01 le week-end. Demander Laurent.

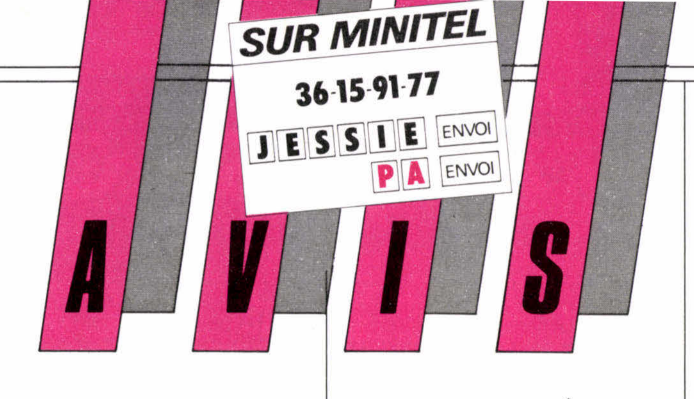
• Ordinateur Oric Atmos + péritel + joystick etc. 1 500 F + Baston, 120 F ; Sorcier, le Lièvre et la Tortue, Kroll et Prummi, Snit's Revenge, 75 F ; König Krösus, 50 F. Pascal Masson, 6, rue des Clavizis, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.77.06.20.

• Squad Leader, 180 F, Stratego, 60 F ; Campaign, 30 F, Invasion, 60 F ; Business, 160 F ; Iena, 90 F ; 2 modules de D&D, 30 F chaque et Armor, 100 F. Tél. : (1) 45.84.30.11 le soir. Demander Gilles.

• Console de jeux Vidéopac + G 7400 sous garantie + 4 cassettes, 500 F. Tél. : 48.84.26.95.

• Pour D&D, Basic set + 2 modules, 100 F, Expert set + 1 module, 60 F ; et pour AD&D Dungeon Master Guide + players Handbook + 2 écrans + 1 module le tout : 300 F + Traveller, 200 F ; Grimtooth's Traps, 50 F et une calculatrice programmable TI57 avec manuel, 150 F. Tél. : 94.96.56.19.

• Risk, 120 F ; Richesses du monde, 180 F ; Mad, 90 F ; Marco Polo, 130 F ; Monopoly, 100 F et nombreux autres jeux. Tél. :

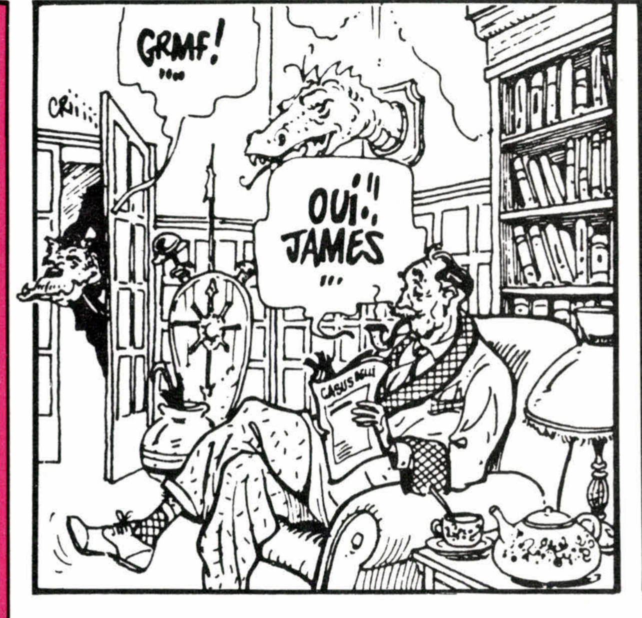


80.55.19.97. Demander Eric.

- T199/4A péritel état neuf + basic étendu (en français) + 5 cartouches câble magneto + 2 manettes + programmes + manuels, 2 000 F. Tél. : (1) 30.73.94.54.
- Console de jeu CBS + 1 cassette, sous garantie, 900 F. J. Lecomte, 157, avenue de Suffren, 75015 Paris. Tél. : 47.34.34.77.
- Players Handbook (AD&D) + manuel de base en français de D&D pour débutant + expert rules en anglais (D&D), + Battle cars + Thieve'world. Tél. : 60.20.78.32. Demander Philippe.
- ZX81 + manuel + « pilotez votre ZX81 » + 16 K + extension carte S.A.M. le tout 1 100 F. Eric Schrafstetter, les Croix de Baux, 49670 Valanjou.
- Figurines pour D&D. Liste et tarifs contre enveloppe timbrée à Pierre Nieto, 3, rue F.-Couperin-le-Grand, 93800 Epinay-sur-Seine.
- Iliad, 80 F ; Rêve de dragon, 100 F ; D&D expert set et l'Appel de Cthulhu, 120 F chacun ou échange l'un de ces jeux contre D&D compagnion, figurines ou l'Ultime Epreuve. Laurent Olivetto, 10, place des Sarrées, 38530 Pontcharra. Tél. : 79.28.93.32 après 19 h.
- Programmes cassettes pour Amstrad CPC 464. Didier Bollé, 8, impasse Watteau, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.06.57.
- Legio VII + Tablin + Zargo's Lords, 350 F. Alexis Gousseau, 19, rue Gambetta, 59490 Somain.
- Oric Atmos 48 K (avec tout le nécessaire) + magnéto + 2 cassettes. Marie-Jeanne Perrin. Tél. : 64.54.44.54.
- 2 coffrets Œil noir, 120 F. Tél. : 27.64.98.74 (à Maubeuge). Demander Jean-Pascal.
- Nombreux livres dont vous êtes le héros. Tél. : 48.68.13.15 entre 17 et 18 h. Demander Fabrice.
- Ordinateur Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 1 joystick Quickshot II + logiciels + livres + revues & listings, 5 200 F. Bruno Sichi, 1, rue Charles-Salvy, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.07.81.
- Amirauté + Mare Nostrum, Légendes celtiques, Œil noir, Chroniques de Linaïs, Worlds of Wonder, Daredevils, Battlecars. États neufs, prix à débattre. Christian Nanchen, rue de Muraz 35 a, 3964 Muraz/Sierre, Suisse. Tél. : (027) 55.77.51.
- Collection complète de J&S + 50 wargames et jeux de rôle, et nombreux aides de jeu (scénarios, figurines, cartes...). Liste contre enveloppe timbrée. Dominique Yvert, Lycée Technique, 14400 Bayeux
- Logiciels d'aventures pour Spectrum 48 K (Lord of the Rings, Seas of Blood, etc.), et aussi d'action. 25 F chaque. Envoyez C.R.I. pour la liste. Nuno Miranda, R. José Florindo, L-15, 1er Esq., 2750 Cascais, Portugal.
- D&D règles de base et D&D expert, 150 F chaque ; l'Ultime Épreuve + feuille de personnages + scénarios 2, 3, 4 et 5, 150 F. Daniel Salmon, 45, rue Paulin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.91.04.
- Scénario « iles flottantes » (NEF), 30 F avec adaptation pour AD&D + module B2, 15 F en français + « livres dont vous êtes le héros », 10 F pièce. Liste sur demande. Jean-Christophe Miniot, 12, rue Mounier, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.54.49.
- Fief, 100 F ; livres jeux, 10 F chaque ; T&T + 1 scénario, 100 F. Tél. : 30.50.97.38 après 18 h. Demander Pascal.
- Ou échange Frontières de l'Empire, Waterloo et 5 livres dont vous êtes le héros. Guy Levi-Bochi, Villa Mamalice l'Espérès, 06270 Villeneuve-Loubet.
- Cassettes originales pour Amstrad ; Meurtre sur l'Atlantique, 145 F ; Defend or Die, 65 F ; Rocky Horror Show, 70 F ; Sorcery, 75 F ; Mandragore + livre, 185 F. Tél. : 45.69.08.42. Demander Guillaume ou Christophe.
- Ou échange contre Supermarina : Risk, D&D débutant en français, Rommel ; ordinateur VG 5000. Tél. : 61.07.54.36.

Jean-Philippe Pérès, 19 chemin du Loup, 31100 Toulouse.

- De nombreux jeux de société, wargames, jeux de rôle (50 F à 160 F) ; des livres-jeux, 4 fascicules Lost words ; jeux électroniques





CASUS BELLI 1er magazine des jeux de rôles, wargames et autres aventures fantastiques...

OSEZ ! ABONNEZ-VOUS !

Bulletin d'abonnement à retourner, paiement joint, à EXCELSIOR PUBLICATIONS - 5, rue de La Baume 75514 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an, soit 6 numéros : 100 F (Etranger : 130 F).

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED - Etranger : chèque compensable à Paris.

JS 39

AVIS

(Vectrex, Electronic Detective) ; Jeux & Stratégie n° 34/35/36/37/38 avec encarts. Tél. : 42.24.80.83 jusqu'à 21 h. Demander Michel.

• 2 livres dont vous êtes le héros + J&S n° 12, 26, 27, 28 et 38 + encarts + Mega. Raphaël Fischer, 16 route de Harienbronn, Lobsann, 67250 Soultz-sous-Forêt.

• 2e DB Normandie, 120 F et Dune, 120 F. État neuf. Tél. : 78.46.19.48 après 18 h. Demander Jean.

• Storm over Arnhem (REF), Yom Kippur & Samuraï Blades (REF), 150 F chaque. Philippe Thévenet, « Les Dolonites », Le plat'Haut, 42390 Villars. Tél. : 77.79.14.43.

• Casus Belli n° 21 à 31, 100 F. D&D (base) + B2 + sols + « Caverns of the dead », 150 F. AdC + écran + 2 scénarios + sols, 200 F. Tél. : 98.85.14.49.

• Télé-foot, Grand Prix, 2e DB Normandie, Risk, tous en bon état, 100 F chaque ou 370 F les quatre. Guillaume Herbaut, 8, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.37.93.

• Panzergruppe Guderian, l'Appel de Cthulhu, Légendes, Runequest, 100 F chaque ; Space Opéra + Atlas I + scénario « Martigan Belt », 200 F ; Chivalery and Sorcery, 100 F ; supplément « Swords and Sorcerers » pour C&S 100 F. Eric Fouquet. Tél. : 51.93.08.09.

• Ou échange jeux pour Atari 800 XL contre modules Marvel S.Heros et figurines ou jeux de rôle et wargames. Stéphane Robin. Tél. : 45.99.02.64.

• Tunnels & Trolls neuf, 80 F ; Iliad, 60 F ou échange. Tél. : 76.48.67.25 (répondeur). Demander Martine, à Grenoble.

• 35 livres dont vous êtes le héros, 12 F pièce + jeux de rôle Tablin, 50 F + aventure Œil noir, 14 F pièce. Tél. : 20.94.65.32. après 18 h.

• 1er module de l'Œil noir niveau 1 à 2,20 F. Neuf. Olivier Colin, quai de Sélestat, Bt Verveine, Appt 1415, 54300 Lunéville.

• Boîte de base Oeil noir + accessoires + 2 scénarios, 200 F. Tél. : (1) 46.02.81.44 à partir de 16 h 30 sauf mercredi. Demander Olivier.

• J&S n° 1 à 31 et n° 34/35/37/38. Le tout 520 F. M. Dumas, 24 Villa du petit parc, 94000 Créteil.

ACHETE

• Alésia, Gergovie, Civilisation (en français), Illiad à prix réduits. JM Heinrich, 7 rue Camille See, 68000 Colmar.

• Tous vos jeux sur Amstrad CPC 464. Echange renseignements pour certains jeux d'aventure. Tél. 46 26 78 06. Demandez Minos.

• Close assault et Panzer de Yaquinto. Jean-Paul Rouquié, 4 rue du petit bontemps, 78370 Plaisir. Tél. (1) 30 55 53 04 après 18 h.

• Vietnam, D&D base et tout numéro de « The wargammer » (notamment de 40 à 44). Alexandre Pette, 1 rue Gambetta, 59273 Fretin. Tél. 20 59 82 23.

• Ace of Aces à bon prix. Didier Waxin, 353 rue du Croemstraet, 59279 Loon-Plage.

• Wargames toutes époques en français + CB n° 1 à 24 + J&S n° 1 à 10 et 14 à 29 + cassettes TO7. Stéphane Arguinban, Les Mouniès, 09700 Saverdun.

• Twixt d'Alex Randoph de Schmidt International. Joindre Philippe au (16.1) 30 55 07 24.

• Imprimante Atari 1027 ou 1029. Pas trop cher. Tél. 91 42 29 20 (à Marseille). Demandez Jean-Marc.

ECHANGE

• Lords of creation + 3 modules (The Horn of Roland, Yeti sanction, Omegacron), parfait état contre Maléfices + 2 modules ou Appel de Cthulhu + 2 modules ou Dune + Austerlitz ou vends (350 F). Maciej Zieba, 5 rue des Islandais, 75005 Paris.

• 50 BD (Strange, Spidey, Rahan...) contre livres-jeux « dont vous êtes le héros » et des programmes pour TI 57II. Frédéric Tamgny, 43 rue de la Poste, Les Fiz, 74190 Le Fayet. Tél. : 50 78 37 98.

• Appel de Cthulhu + les masques de Nyarlathotep contre règles de base de D&D + scénarios: le château fort au confin du pays et B5. Tél. : 91 41 65 92 après 18h. Eric Compiègne, 83 boulevard du Redon, E2 Larouvière, 13009 Marseille.

• 3 livres dont vous êtes le héros + cassette Polichinelle pour Exl 100 contre D&D + figurines de Troll ou contre Tunnels & Trolls + 1 scénario Oeil noir. Flavien Perrot, 11 les solarines, 52000 Chaumont. Tél. : 25 03 35 47.



PAGE 2

JOURNAL DE JESSIE
La calculette
109 et 601
Le nombre de 9 chiffres :
3 8 1 6 5 4 7 2 9
Suite logique :
7, les chiffres étaient tous simplement classés par ordre alphabétique !

PAGE 8

Le Tournoi de Bruxelles
Miles-Jadoul:
27. Tf5!! (menace mat: la Tour doit être prise), C×f5; 28. e×f5 (menace mat en g6), Rh7 (forcé); 29. f6! (la pointe, qui force le mat ou le gain de la Dame), Abandon.

PAGE 34 ET 35

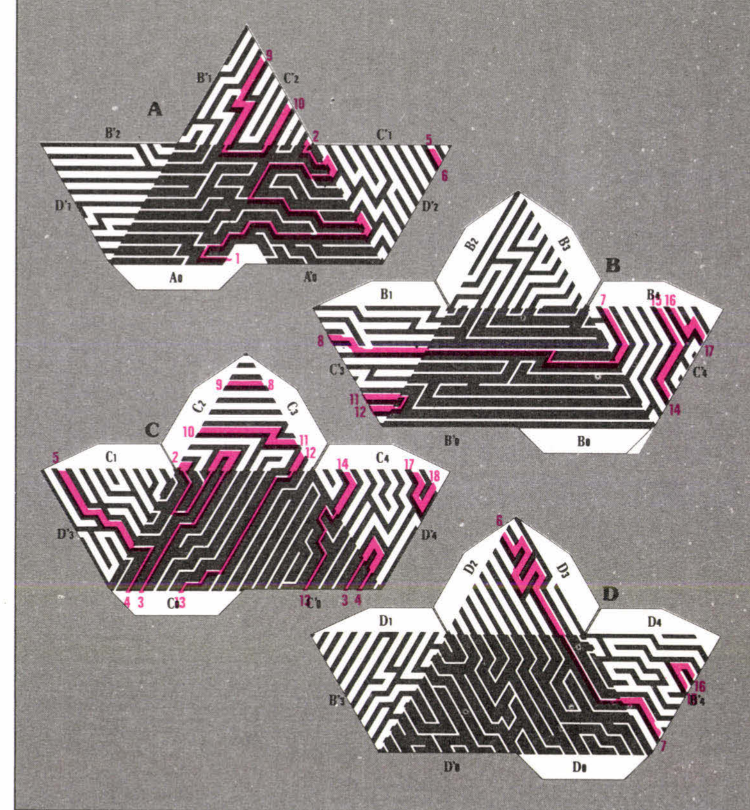
Ludoquiz (par Benjamin Hannuna) :
1c - 2b - 3a - 4b - 5a - 6c - 7c - 8b - 9c - 10a - 11b - 12b - 13a - 15b - 16a - 17a,b,c - 18a - 19b - 20c - 21b - 22c - 23b - 24a - 25a - 26a,b,c - 27b - 28c - 30c.

PAGES 42 ET 43

Récréation (par Bernard Myers) :
1.
Il faut superposer: I, J, K, L sur H, E, F, G. (Une grille est donc tournée d'un quart de tour !)
2.
"Il en boit tous les jours à midi". Chaque lettre est remplacée par

PAGE 40

L'étoilé (par Philippe Fassier).

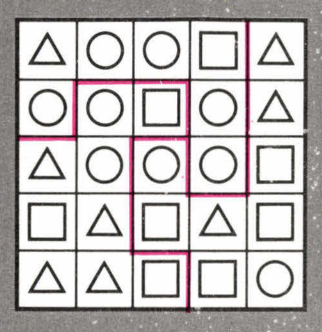




la lettre se trouvant n lettres avant dans l'alphabet, n étant le nombre de la case calculée en additionnant la colonne et la rangée. Un J - tableau 1 colonne 3, rangée 2 sera remplacée par la lettre se trouvant 5 lettres avant dans l'alphabet: en l'occurence E. On décrypte à partir de la case 1-1; puis 1-2, 1-3,...

3.
Inverser les jetons 32 et 42, inverser 63 et 18 et placez 18 dans l'autre sens pour faire 81.

4.



Cette solution n'est pas unique. Mais le total des points est toujours de 17.

5.
400 boîtes. A + B = 60 boîtes par jour. B + C = 45 boîtes par jour. A + C = 55 boîtes par jour. C = [(B+C) + (A+C) - (A+B)]/2 = 20 boîtes par jour.

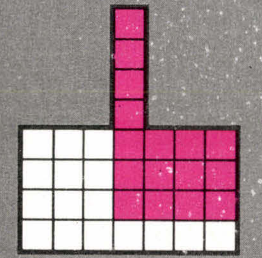
6.
C.
Les lettres dans les ronds situés à l'extrémité des flèches dans la même direction écrivent cette direction. Ainsi, les lettres des flèches indiquant le haut épellent MONTE. Dans le cas précis, il s'agit de flèches allant à GAUCHE et les lettres G, A, et U ont déjà été données.

7.
Ecot, Echo. Panser, Penser. Beau, Bot. Blouse, Blues. Lisse, Lys. Phare, Fard.

8.
Etoile, Citron, Cerise.

9.
E.
On ne voit aucune autre couleur que le noir, mais toutes les autres sont impossibles.

10.



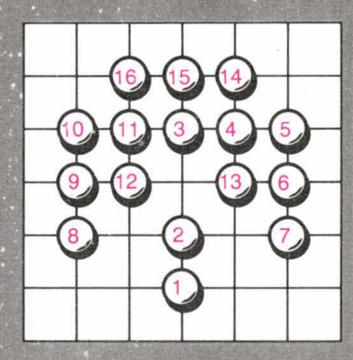
11.
GRIS - BRIS - BRIN - BRUN
GRIS - BRIS - BRIE - BAIE
GRIS - PRIS - POIS - POIX - NOIX - NOIR
GRIS - GRES - IRES - ILES - BLES - BLEU
GRIS - GAIS - GAIE - GALE - CALE - CAFE

12.
Troupeau, Intendance, Facétie, Contrepoil, Repassage, Finement, Enceinte, Compatible.

13.
22 : les nombres progressent alternativement de 3 et de 9.

14.
Quand on la lit à l'envers.

15.



16.
La clef E ouvre B ou C. (Si c'est B, la clef qui ouvre A ne peut être dans A, donc A contiendrait le trésor et C la clef pour A; si C Trésor est dans B ou D, donc le trésor n'est pas dans C et l'étiquette C est VRAIE). Comme la clef dans C ouvre B, la clef E doit ouvrir C. Donc le trésor est dans B ou D ; donc l'étiquette A est VRAIE. Donc le trésor est dans D.
E ouvre C. Dans C, clef qui ouvre B. Dans B clef qui ouvre A. Dans A clef qui ouvre D.

17.
Aiment tous les 3 = 4
Aiment E + T (12 − 4) = 3
Aiment E + MC (12 − 4) = 8
Aiment MC + T (8 − 4) = 4
Aiment E seulement [25 − (3+8+4)] = 10
Aiment T seulement [14 − (3+4+4)] = 3
Aiment MC seulement [32 − (8+4+4)] = 16
Aiment aucun = 2
TOTAL = 50

18.
60.
On multiplie le nombre de voyelles par le nombre de consonnes, puis on multiplie ce nombre par 4 pour les hommes et par 3 pour les femmes.

PAGES 52 ET 53

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Du coq à l'âne :
- FOC, FIC, FIS, RIS
- BOY, BOL, BAL, BAI, LAI, LAD
- ÉTÉ, EUE, BUE, BÉE, BEL, GEL
- GARS, GARE, TARE, TAPE, TYPE
- MOIRE, FOIRE, FAIRE, FAINE, LAINE

Les cousins :
- CENSEUR, PENSEUR, SENSEUR, TENSEUR
- LABIES, LADIES, LAMIES, LAPIES
- REAS, REES, REGS, REIS, REMS, REPS, RETS
- CORDES, CORNES, CORSES, CORTES
- BOURDE, GOURDE, HOURDE, LOURDE, SOURDE, TOURDE
- DOLMAN, DOLMEN
- MANGEE, MANGLE, MANGUE
- GAILLET, MAILLET, PAILLET
- MALUS, PALUS, TALUS, VALUS
- MACRE, MADRE, MAIRE, MARRE, MAURE
- CORS, FORS, HORS, LORS, MORS, SORS, TORS

Mini-tirages :
MARC, GOIM, PUIS, ALTO, IMAM, TARO, LIDO, FERU, SELF, CERS.

Les anagrammes croisées :



Anaphrases :
- REGATIER - GREERAIT
- DÉFRISA - SEFARDI
- PREMIÈRE - RÉPRIMÉE
- FREINÉES - FRÉNÉSIE
- DÉFOURNÉ - REFONDUE

Les anagammes :
- ORTEILS + C = CLOÎTRES
+ A = TOLERAIS
+ B = STROBILE, TRILOBES
+ I = ILOTIERS
+ N = LITERONS, LITORNES
+ E = LOTERIES, TOLERIES, TOLIERES
+ T = TRIOLETS
- CADMIES + R = SMICARDE
+ H = SCHIEDAM
+ Y = MYSIDACE
+ T = DICTAMES
+ I = DECIMAIS
+ N = CANDIMES
+ E = CADMIEES

Jarnac !
La filière :
TOC, COIT, CROIT, TRISOC, OCTROIS, CORNIOTS, CORTISONE

Coup de Jarnac :
HOTU, SHEOL, HELIOS, STHENES, SERAPHIN, HELIOSTAT

PAGES 54 ET 55

Théorie des jeux

LE PROBLEME DU CHEVALIER DE MÉRÉ
Sur chaque lancer, le joueur a 1 chance sur 36 de perdre, et 35 chances sur 36 de s'en tirer.
La probabilité de sortir victorieux des n lancers est donc pour lui : $\left(\frac{35}{36}\right)^n$
Cette valeur devient inférieure à 1/2 à partir de n = 25.
Pour 25 lancers et au-delà, le banquier sera favori.

LE PARADOXE DE ST-PETERSBOURG
La remarque qui vous impliquait directement était destinée à vous éclairer.
Vos préférences sont en effet dans un tel cas mal traduites par l'espérance mathématique de gain. Les arguments théoriques ne résistant pas ici à votre instinct de conservation.
De plus, une autre faiblesse de raisonnement provient du fait que la banque, si riche soit-elle, dispose d'une réserve finie, et que le jeu ne peut donc se prolonger indéfiniment (ce qui limite la valeur de l'espérance mathématique de gain).

LE JOUEUR RUINÉ
Si on appelle p la probabilité que Paul ait été ruiné, on peut dire (vu le tempérament des joueurs) que la probabilité que Pierre soit ruiné est (1-p) (il n'y a pas d'autre issue). Un raisonnement simple sur l'espérance nous permet de trouver p. En effet, le jeu étant équitable (pile ou face) et les coups indépendants (une notion intéressante que nous n'avons que peu soulevée), son espérance est nulle. Comme Paul a la probabilité p de perdre 9 000 F et la probabilité (1−p) de gagner 1 000 F, on aura :
$-9\,000.p + 1\,000\,(1-p) = 0$
Ce qui conduit à p = 1/10
Paul n'avait donc qu'une chance sur 10 d'être ruiné.



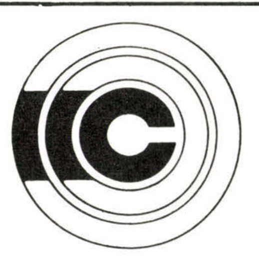
LA PYRAMIDE DES JEUX

3 RUE DE LA COURSE
67000 STRASBOURG
TÉL. 88 75 13 61

Le Spécialiste

Jeux de société
classiques et stratégiques
Wargames
Jeux de rôles
2000 figurines
Puzzles
classiques et fantastiques
Revues

ARRIVAGE FRÉQUENT DE NOUVEAUTÉS
VENTE PAR CORRESPONDANCE



le cercle
librairie . galerie
disques . jeux

pour les joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE SUR LE JEU

Centre 

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

PAGE 56

Les cases vides (par Louis Thépault) :

Vert horizon

B :

4
5

A :

9	3	6

C :

1	2
7	8

Magie, magie...

3	6	2
5	4	9
1	8	7

... Une nouvelle façon

```
      2 5 8 7 5 1 9 0 2 5 8 7
                          × 3 6
  1 5 5 2 5 1 1 4 1 5 5 2 2
  7 7 6 2 5 5 7 0 7 7 6 1
= 9 3 1 5 0 6 8 4 9 3 1 3 2
```

```
  2 5 8 7
  ×   3 6
1 5 5 2 2
7 7 6 1
9 3 1 3 2
```

Avec 17 comme somme des chiffres de chaque colonne.

PAGES 58 ET 59

En toutes lettres (par Louis Thépault) :

1. le plus court est le plus grand

Le nombre de la 5ᵉ ligne est évidemment CENT. Répertorions les nombres qui peuvent s'inscrire dans les lignes :

1ʳᵉ : 14 - 26 - 40 - 60 - 70 (septante)
2ᵉ : 17 - 18 - 19 - 80 (octante) - 90 (nonante)
3ᵉ : 4 - 13 - 15 - 30
4ᵉ : 3 - 12 - 16 - 20

La seule combinaison de quatre nombres, en prenant un nombre par ligne dont la somme est 100 est :

```
  QUARANTE
+ DIXHUIT
+ TRENTE
+ DOUZE
= CENT
```

2. Le jeu des nombres croisés :

Le jeu à trouver est PIQUET. La grille est la suivante, sachant que DEUX peut être remplacé par NEUF.

```
   ↓
 SEPT
 HUIT
CINQ
 DEUX
 ONZE
 CENT
```

3. Les couleurs de l'alphabet :

Le nombre de lettres nécessaires pour écrire le nombre de jetons rouges donne le nombre de jetons verts et aussi celui des jaunes, en quantité égale. Le nombre de lettres nécessaires pour écrire ce nombre de jetons jaunes donne le nombre de jetons bleus. Testons les valeurs :

Rouges	Verts	Jaunes	Bleus	Total
neuf	quatre	quatre	six	23
dix	trois	trois	cinq	21
onze	quatre	quatre	six	25
douze	cinq	cinq	quatre	26
treize	six	six	trois	28

La seule solution est : 12 jetons rouges ; 5 jetons verts, avec les lettres D O U Z E ; 5 jetons jaunes ; 4 jetons bleus, avec les lettres C I N Q.

4. Le marathon

La solution est facile à trouver... dès qu'on a pensé à utiliser le couple quatre, vingt/quatre-vingt(s).

Le tiercé gagnant est le 3 - 104 - 25 qui, écrit en lettres, devient : trois - cent quatre - vingt cinq, soit 385 pour le dernier coureur arrivé !

5. Le nombre égal à lui-même

Le plus petit de ces nombres est :

D E U X
4-5-21-24
54 +

C E N T
3-5-14-20
42 +

V I N G T
22-9-14-7-20
72 +

D E U X
4-5-21-24
54 = 222

La méthode de la recherche est d'indiquer pour chaque nombre, sa valeur alphabétique diminuée de sa propre valeur, le résultat s'appelant la caractéristique.

Ainsi, la caractéristique de DEUX CENTS est (54 + 42 − 200) = − 104, etc.

On trouvera alors des nombres, dont la somme des caractéristiques s'annulera comme avec deux cent vingt-deux (DEUX CENT (−104), VINGT (52) et DEUX (52).

6. Decrypt.âge

Le nombre de lettres nécessaires à l'écriture de l'année de naissance de Vincent est inférieur à 86. Il est né en mille neuf cent X : 1000 s'écrivant indifféremment mille ou mil.

Si (X) est le nombre de lettres nécessaires à l'écriture de X, l'âge de Vincent sera (mil(le) neuf cent) + (X) = (11 ou 13) + (X). On a donc 11 ou 13 + (X)+X = 86; soit X+(X) = 75 ou 73.

X est donc un nombre tel que si, on lui ajoute le nombre de lettres nécessaires à son écriture, le résultat obtenu sera 73 ou 75, condition vérifiée pour X = 61. Soixante et un comportant 12 lettres.

Vincent Milin est né en 1961 ; et il a 25 ans.

AUTOREFERENCES

7. Petit entraînement

Une des multiples solutions :
« Pour écrire en toutes lettres tous les nombres de TROIS à DOUZE, j'ai utilisé quatre fois la lettre T (dans TROIS, QUATRE, SEPT, HUIT) ».

8. Que de mots

Le dernier espace recevra le nombre UN, (mot au singulier) ce qui donne un total de HUIT mots de deux lettres.

Avec cinq espaces encore libres, le nombre de mots à quatre lettres, les plus courants, n'atteindra pas dix-sept. Aucun nombre à inscrire dans les espaces libres ne comportera sept lettres, ce qui donne SEPT mots de sept lettres.

Pour l'instant, nous avons douze mots de quatre lettres, deux de trois lettres, deux de cinq lettres et deux de six lettres et quatre espaces libres. Aucun des espaces libres ne pourra recevoir le nombre six, donc, il y a DEUX mots de trois lettres.

Cela fait donc maintenant treize mots de quatre lettres et trois espaces à remplir. Le nombre de mots à quatre lettres ne peut être seize, il faudrait que chaque espace reçoive un nombre à quatre lettres et que l'un d'eux soit seize (impossible). Etc.

On trouvera donc TREIZE mots de quatre lettres. Il reste encore deux espaces à remplir.

A présent, il y a trois mots de six lettres et deux de cinq lettres avec les deux espaces correspondants à remplir.

Il y a au total 38 mots dans la phrase. Le total des deux nombres manquants est : 38 − (1+8+7+2+13) = 7.

On trouve la seule possibilité compatible : QUATRE mots de six lettres et TROIS de cinq lettres.

9. Consonnes... voyelles
Des lettres visibles : 26 consonnes, 19 voyelles. Pour les consonnes, comme pour les voyelles, les dizaines seront représentées par vingt, trente ou quarante, ce qui donne dans chaque cas quatre consonnes.
Le nombre maximal de consonnes contenues dans un nombre unité est trois. Le nombre maximum de consonnes est donc 26 + 4 + 4 + 3 + 3 = 40, mais avec quarante seul, le nombre maximum de consonnes venant du nombre des voyelles sera 7 et de celui des consonnes 4 ce qui ne fera que 37 consonnes. Le nombre des consonnes est donc de la forme trente X.

De même, on démontrerait que celui des voyelles est de la forme vingt Y.
En écrivant trente et vingt dans la phrase, on a 34 consonnes et 22 voyelles. D'où le tableau, qui donnera en fonction de X et de Y le nombre N de consonnes contenues dans X et Y.
Le nombre N ajouté à 34 doit se terminer par X (condition imposée pour le nombre des consonnes et vérifiée pour chaque case rosée). Pour chacune d'elles, on calcule 22 + voyelles de X+ voyelles de Y. Le résultat devra se terminer par Y : seule case Y = 5, X = 9 ; d'où la solution unique : « Cette phrase est composée de trente-neuf consonnes et de vingt-cinq voyelles ».

Y / X	2 deux	3 trois	3 quatre	3 cinq	2 six	3 sept	2 huit	2 neuf
3 cinq	5	6	6	6	5	6	5	5
2 six	4	5	5	5	4	5	4	4
3 sept	5	6	6	6	5	6	5	5
2 huit	**4**	5	5	5	**4**	5	**4**	**4**
2 neuf	4	**5**	**5**	**5**	4	**5**	4	4



Les Grandes Écoles (par Gilles Cohen) :

Rendez à César :

Noms	Place	Souhait	École intégrée
Anatole	5e	X	Centrale
Barbara	2e	Mines	X
Charles	4e	Ponts	Ponts
Dorothée	3e	Centrale	Mines
Élysée	1er	ENS	ENS

Élysée est une fille, bien sûr !
Laissé pour compte :
François sera le laissé pour compte. Voici les élèves rentrés dans chaque école :

ENS	X	Ponts	Centrale
Bernard	Daniel Agnès	Gaëlle Herbert Carole	Éric Inès Jacques

Proportions :
Le nombre total d'élèves est à la fois un multiple de 2 (la moitié a intégré) et un multiple de 5 (le cinquième a été admissible sans être admis). C'est donc un multiple de 10, soit N = 10n.
Le nombre de 3/2 est un multiple de 9, puisqu'un tiers du tiers a été admis à l'X, soit T = 9k
Élèves : C + T = N → C + 9k = 10n
Intégrés : (C − 1) + T/3 = N/2 → C − 1 + 3k = 5n
Soit 6k = 5n − 1
Il faut chercher n tel que 5n − 1 soit un multiple de 6.
La seule solution dans la limite d'une classe est n = 5, soit 50 élèves, 36 élèves 3/2 et 14 élèves 5/2.

Cryptarithme :

```
    5 8 7 5 0 7
  + 3 9 2 1 8 7
  = 9 7 9 6 9 4
```

Curieux problème d'algèbre :
— Si le premier élève se trompe, on a : 3A + B = O (*)
A est alors différent de B, sinon les deux nombres seraient nuls. D'après l'affirmation du professeur, on aurait donc : A × A = 5B (**), et en combinant avec (*), on obtient :
A = − 15 et B = 45. Mais alors, A + B = 30 et A est différent de 10, ce qui entraîne que le deuxième élève se trompe également. Impossible.
Le premier élève est donc dans le vrai. Et naturellement le deuxième se trompe. Pour que sa phrase soit fausse, il faut évidemment que le premier terme soit vrai et le deuxième, faux.
On a donc, A + B = 30 (***), A différent de 10, et 3A + B différent de 0.
— Si A était différent de B, on aurait, d'après l'affirmation du professeur, A × A = 5B (**) et en combinant avec (***), A = 10 (impossible) ou A = − 15 (impossible, car alors B = 45 et 3A + B = 0).
Donc A = B, et (***) implique pour valeur commune A = B = 15

Les anniversaires :
Environ 3 %.

$$1 - \frac{A^{50}_{365}}{(365)^{50}}$$

PAGES 80 ET 81

Echecs :

1. 1. ...Fc6+!! ; 2. D×c6, Tg1+!! ; 3. R×g1 pat (Fichtl-Blatny, 1956).

2. 1. Rh4!! (menaçant de gagner en enlevant la Dame) T×f3 ; 2. pat.
(Horowitz-Pavey, 1951).

3. 1. Df6+, Rg8 ; 2. Dg7+!!, R×g7 ; 3. h6+!, Rg8 et les blancs sont pat.
(Bartolic-Atkin, 1902).

4. 1. ...h3+! ; 2. R×h3 (2. Rf3 ?, Tf6+!), Df5+!! ; 3. D×f5 (forcé car la Dame noire attaquait Dame et Tour) T×g3+!! ; 4. Rh4, Tg4+!! et si les blancs veulent éviter l'échec perpétuel ils doivent placer l'adversaire en position de pat.
(Tiberger-Drelikiewicz, 1970).

5. 1. ...Cf2+!! ; 2. F×f2 (ou 2. Rh2??, D×h4+ ; 3. Rg1, Dg3+ suivi du mat) Dh3+!! ; 3. Rg1 (car si 3. F×h3, les noirs sont pat) Dg4+ ; 4. Rh2, Dh3+!! ; 5. Rg1 (car même en prenant avec le Roi, c'est pat) Dg4+! et la partie est nulle par échec perpétuel ou pat.
(Rodriguez-Vaisman, 1974).

6. 1. Df6!! (un superbe coup tranquille qui pare les mats 1. ...Dh7, 1. ...Dh6 et 1. ...Th6), Rh7 (parce qu'il faut protéger la Tour, et que sur 1. ...T×f6 ou 1. ...D×f6 c'était le pat) 2. D×g7+!! et les blancs sont pat, aussi bien sur 2. ...R×g7 que sur 2. ...T×g7.
(Krahnstöver-Seyfert, 1957).

7. 1. Ta8!!, T×a8 ; 2. Da2+!!, T×a2 (forcé car 2. ...Rf8?? ; 3. Df7 mat) et les blancs sont pat.

mimicry
PARIS

DES FIGURINES
(2F, 4F, 5F, 6F, ...)

DES JEUX

Exemple :

AD & D UK7 . . . . . 65F
AD & D ORIENTAL ADVENTURES . . 145F
ELFQUEST 270F
CAR WARS LUXE. 240F
FURY IN THE WEST . . 175F
JUTLAND 160F
DUNE 180F

*

Rendez-vous courant Juin

20, Rue de la Folie Méricourt
75011 PARIS
M° St Ambroise

*

UN DÉPOT VENTE A VOTRE SERVICE...

A BIENTÔT ! ...

Échecs Dames
Othello Jacquet
Dames chinoises



24 heures sur 24
trouvez votre partenaire !
composez le
36 15 91 77 + SIÈCLE
sur votre Minitel

Parties en temps libre, en temps limité, par correspondance... Affichage et enregistrement des parties. Possibilités de retour en arrière, d'interruption...

BLANCS ou NOIRS
les joueurs sont sur Minitel



A noter qu'en commençant par 1. Da2+ les blancs perdent: 1. ...Rh8 ; 2. Ta8, Dg3+! suivi de 3. ...D×f3+ et 4. ...D×a8. (Enik-Eiffel, 1957).

8. 1. ...Td1+ ; 2. Rh2, Dg1+ ; 3. Rg3 (plus d'échec ?) Td3+!! (si !) 4. D×d3 (4. Rg4??, Dd1+!) De3+!! (forçant les blancs à clouer le pion g5) 5. D×e3 pat. (Gogolev-Varshavsky, 1967).

9. 1. T×b3+, R×a2 ; 2. Ta3+!!, Rb2 (ou 2. ... R×a3 ; 3. Dd3+!!, D×d3 pat) ; 3. Db5+!, Rc1 (ou 3. ...R×a3 ; 4. Dd3+!!, ou encore 3. ...Db4?; 4. T×a4!) 4. Df1+, Rd2 ; 5. Td3+!!, D×d3 ; 6. De1+!!, R×e1 pat (variante de Wittmann-Rodriguez, 1970).

10. 1. d6!!, e×d6; 2. Rd3!!, F×g3 (forcé, pour aller rattraper le pion a) 3. a5, d5 ; 4. a6, Fb8 ; 5. a7! (la pointe, charmante) F×a7 pat ! (Pape-Roth, 1972).

11. 1. Db5+, R×d6 ; 2. Dc5+!! (un coup époustouflant) b×c5+ ; 3. Ra3!! et, quelque soit le coup des noirs, les blancs seront pat. Etonnant ! (Etude de Neistadt)

12. 1. T×a4+!!, D×a4 (1. ...R×a4? ; 2. a8 = D+) ; 2. a8 = D!!, D×a8 ; 3. Ta7+!!, C×a7 (si les noirs prenaient avec la Dame, ils restaient avec deux Cavaliers contre le Roi blanc, ce qui est insuffisant car les blancs n'auraient plus de pions) 4. b7!! (superbe et drôle) D×b7 pat! (Etude de Herbstmann)

PAGE 83

Scrabble :

Les Benjamins :
- avec IMITE, on peut faire : ANTIMITE, DELIMITE, ILLIMITE, INTIMITE
- avec GAGES, on peut faire : DRAGAGES, ELAGAGES, LANGAGES, LARGAGES, RENGAGES, TANGAGES, ZINGAGES
- avec HERON, on peut faire : TACHERON
- avec URINE, on peut faire : ANEURINE, CHOURINE, FIGURINE.

Partie préparée :

1. (Z)EMSTVO en A7, avec 78 points
2. EUROPIUM en 8H, avec 92 points
3. COLOCASE en K5, avec 98 points
4. PESETTES en L8, avec 84 points
5. (C)YMBALUM en O1, avec 119 points
6. ATTORNEY en 2H, avec 88 points
7. UNIONISTE en 13E, avec 85 points
8. LOGIQUE en 3B, avec 103 points
9. GEOPHILE en D1, avec 84 points
10. ALANINE en E5, avec 94 points
11. EXTASIEZ en 15H, avec 284 points
12. KANDJAR en B2, avec 146 points
13. DEBUCHERA en 5G, avec 67 points
14. OFFRIRA en A8, avec 98 points
Total : 1 520 points

Le coin du Stratège :
Plusieurs scrabbles sont possibles: EN(N)UY(E)Z en G9 ou I9 pour 87 points est assez alléchant, mais ouvre toute la grille à l'adversaire, et en particulier un Z extrêmement dangereux; ENNUY(I)(E)Z en 7F pour 86 points ouvre encore trop; le même en 7G, bien que totalisant seulement 76 points, est déjà nettement meilleur, car il laisse moins de places intéressantes.
On peut aussi envisager un scrabble sur le A pour 75 points ((C)YANU(R)EZ), mais il ne présente pas plus d'avantages que les solutions précédentes.
Il existe en fait un coup nettement supérieur à tous ceux énoncés précédemment: (A)ZUREEN en 5E pour 74 points sans scrabbler, qui n'ouvre qu'un Z en position peu intéressante et un A qui doublonne avec celui de H8, et présente l'énorme avantage de conserver Y ◆

PAGES 84 ET 85

Dames:

1. 25-43 (32×49) ; 2. 6-44 (49×40) ; 3. 35×49 (B+)

2: 1. 6-1 (40-35)**A** 2. 1-12 (35-49)**B** ; 3. 12-21 (49-35)**C** ; 4. 11-44 (35×49) ; 5. 21-27 (49×21) ; 6. 16×38 (B+).
A: 1-1. ...(40-45) ; 2. 11-50 (B+). 2-1. ...(40-49) ; 2. 1-18 (49-35) ; 3. 11-44 35×49 ; 4. 18-27 (B+).
B: Sur 2. ... (35-30), 2. ... (35-24), 2. ... (35-19), 2. ... (35-13) ; 3. 12-8 (13×2) ; 4. 11-7 (2×11) ; 5. 16×2 (B+).
C: sur 3. ...(49-40) même suite que dans la variante principale.

3. 1. 13-35 (2-7)**A** ; 2. 28-6! (7-16)**B** ; 3. 35-49 (16-2)**C** ; 3. 6-1 (2-16)**D** ; 4. 1-29 (16-2) ; 5. 39-11 (2×16) ; 6. 29-38 (16×43) ; 7. 49×32 (B+). Blonde.
A: 1. ...(2-16) ; 2. 39-43 (16×49) ; 3. 28-44 (49×40) ; 4. 35×49 (B+).
B: 1- sur 2. ...(7-1), 2. ...(7-12), 2. ...(7-18), 2. ...(7-23), 2. ...(7-29) ; 3. 35-40 (D×45) ; 4. 6-1 (B+).
2- sur 2. ...(7-2) ; 3. 39-17 (2-16) ; 4. 35-2 (16-32) ; 5. 17-21 (32×16) ; 6. 6-11 (16×7) ; 7. 2×16 (B+).
C: 3. ...(16-7) ; 4. 49-40 (7×45) ; 5. 6-1 (45-50) ; 6. 1-6 (B+).
D: si les noirs jouent sur la diagonale 2-24 ; 4. 39-30 (2×35) ; 5. 1-40 (B+).
4: 1. 43-21**A** (3×26) ; 2. 28-37 (26×42) ; 3. 48×37 (B+).
A: une solution jumelle existe 1. 43-20 (3×25) ; 2. 28-39 (25×43) ; 3. 48×25 (B+).
5. 1. 39-25! la "colonne" est mise en place horizontalement. Les noirs ont le choix entre 5 variantes toutes perdantes. Voyons :
1-1. ...(26-21) ; 2. 24-8 (21×3) ; 3. 23-14 (B+).
2-1. ...(26-17) ; 2. 24-8 (21×3) ; 3. 23-14 (B+).
3-1. ...(26-3) ; 2. 24-19 (3-17) ; 3. 19-8 (17×3) ; 4. 23-14 (B+).
4-1. ...(26-31) ; 2. 24-42 (31×48) ; 3. 23-34 (48×30) ; 4. 26×48 (B+).
5-1. ...(26-48) ; 2. 24-33 (48-31) ; 3. 33-42 (31×48) ; 4. 23-34 (B+).
6. 1. 17-26!**A** (25-3)**B** ; 2. 37-28 (3-20)**C** ; 3. 27-9 (20×3) ; 4. 28-17 (3×21) ; 5. 26×3 (B+). (Patot-Vence)
A: installe le « trébuchet » qui limite la marche de manœuvre de la dame.
B: si la dame joue sur les cases 30, 34, 39, 2. 27-43 gagne. Sur 1. ...(25-20) ; 2. 27-38 (B+).
C: 2. ...(3-25) même suite que la variante principale
7. 1. 42-48 avec deux variantes :
1. ...si la dame noire joue sur les cases 3 et 17 ; 2. 49-21 (D×26) ; 3. 18-31 (26×42) ; 4. 48×26 (B+).
1. ...si la dame noire joue sur les cases 2, 19, 24 ; 2. 48-30 (D×35) ; 3. 18-40 (35×44) ; 4. 49×35 (B+). (Van Embden)
8. 1. 7-16 (49-35) ; 2. 16-2 (35-49) ; 3. 45-40 (49×35) ; 4. 33-24 (35×13) ; 5. 2×35 (B+). (Huguenin)
9. 1. 32-49 (16-2)**A** ; 2. 45-34 (2-16)**BC** ; 3. 34-29 (16-2)**D** ; 4. 49-35 (2-11) ; 5. 1-7 (11×2) ; 6. 29-24 (2×30) ; 7. 35×2 (B+).
A: 1. ...(16-11) ; 2. 49-44 (11×50) ; 3. 1-6 (B+)
B: 2. ...si les noirs jouent sur les cases 8, 13, 19 et 24 ; 3. 34-30 (D×35) ; 4. 1-40 (35×44) ; 5. 49×35 (B+).
C: 2. ...(2-11) ; 3. 49-44 (11×50) ; 4. 1-6 (50-45) ; 5. 6-1 (45×7) ; 6. 1×45 (B+).
D: 3. ...(16-11) ; 4. 49-44 (11×50) ; 5. 1-6 (50-45) ; 6. 6-1 (45×23) ; 7. 1×40 (B+). (Harvant)

PAGE 87

Bridge :

1. 3 SA. C'est un bon pari, avec 8 levées de jeu. 3 ♦ montrerait une main moins puissante.
2. 2 ♣. L'enchère d'un SA sur l'ouverture d'un ♦ dénie 4 cartes en majeures, l'enchère de 2 ♣ permet de trouver le meilleur fit mineur.
3. Passe.

4. 3 ♥. Le cue-bid dans cette situation fait office de Stayman.
5. 3 SA. Avec ou sans intervention adverse, 3 ♦ serait une misère dorée.

6. 4 ♠. Un puissant bicolore 5-5 avec honneurs concentrés donne une plus-value de 2 à 3 points.
7. 3 ♣. Enchère d'essai classique montrant des perdantes à ♣.

Jeu de la carte
Maniement de couleur
1. Avec 10 cartes, faire l'impasse au Roi, partir de la dame pour capturer un éventuel Roi troisième en Est.
2. Tirer l'As en coup de sonde, si un honneur tombe en ouest, jouez le 10 du mort que vous laissez filer.

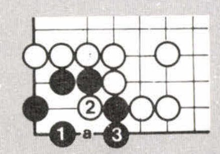
Jeu avec le mort
3. Il s'agit d'un jeu d'élimination. Laissez passer le premier tour de ♥, ne présente aucun avantage. Couper les 2 ♥, purger les atouts en deux ou trois tours et jouer As, Roi et petit ♣. L'adversaire est obligé de rejouer soit ♦ dans nos fourchettes, soit en coupe et défausse.
4. Il faut ménager les rentrées du mort pour affranchir les ♥, petit ♥ coupé, petit ♠ pour le 8, petit ♥ coupé, petit ♠ pour le valet et ♥ coupé et enfin si les ♥ sont bien répartis, petit ♠ pour le roi. L'impasse ♦ restera possible pour une éventuelle levée de mieux.
5. Il faut affranchir les ♣ sans risquer de donner la main à Est qui constitue le flanc dangereux (la contre-attaque ♠ de sa part peut faire chuter le contrat). La bonne manière pour ce faire est de laisser passer l'entame. Ultérieurement, sur l'As de ♦, on défaussera un ♣, ce qui permet de couper un ♣ sans rendre la main. Si les ♣ sont répartis 3-3, le 7 ♣ affranchi sera notre 10e levée, sinon il faudra espérer l'As ♠ bien placé.

Entame
6 et 7. Le contre d'Est à 2 ♣ indique au moins cinq belles cartes à ♣, il faut donc entamer ♣ dans les deux cas.

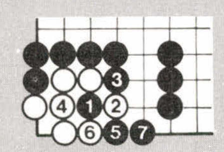
Jeu de la défense
8. Prendre l'entame de l'As ♣ (d'après l'entame le Roi est en Sud), cette couleur n'a plus d'avenir. Jouer le 4 ♦ ; en effet d'après les enchères, Ouest est probablement doubleton. S'il possède le Roi ou l'As de ♠ la chute est ainsi assurée avec une coupe.

PAGE 89

Go :

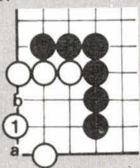


1. après le point vital en 1, le blanc ne peut pas parer la double menace en **a** et **b**.

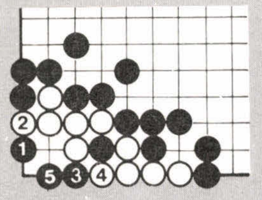


2. le bon point est le point 1-2; si blanc 3, noir 2. Si le noir joue **a**, au lieu de 1, vérifiez que blanc 1 tue.

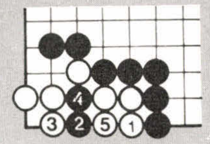
3. il faut sacrifier la pierre en 1 pour faire apparaître qu'à la fin de la séquence, il n'y a qu'un faux oeil en 1.



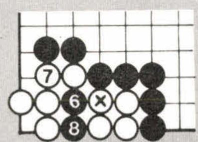
4. le point 1-2 est le point vital. Le blanc aura un oeil en **a** et un autre en **b**.



5. c'est encore un point 1-2 qui est le point vital. Après 5, le blanc ne peut plus approcher; il meurt par asphyxie.



6. après 1, les coups suivants sont forcés.



6 bis. 9 en ⊗. Quand le noir sacrifie en 6, le blanc ne doit pas prendre, mais sacrifier quatre pierres. 9 en ⊗ lui permet de capturer deux pierres, et de vivre.

PAGE 90

Tarot :
1. Malgré le sauvetage du Petit, l'Excuse est gratuite. Vous n'aviez pas l'intention de chasser et vous n'en avez pas besoin pour gagner. Il est inutile de prendre du 21 pour rejouer Atout, car il est vraisemblable que Ouest possède la séquence 20 19 17. Mieux vaut conserver la fourchette 21 18 sur le 19 désormais situé.
2. En jouant atout, Ouest manifeste le désir de charger ses points sur la longue du Sud. Il ne faut pas perdre de temps et faire le jeu de l'adversaire. Prenez du 21 et éliminez vos perdantes à ♦. L'affranchissement de cette longue est primordiale et s'excuser pour se rallonger à l'atout ne sert à rien.
3. Il ne faut pas s'excuser, car il importe d'abord de protéger le Petit. L'Excuse confirmerait à Est la tenue à ♦ et pourrait l'inciter à jouer atout. Par ailleurs, elle s'avèrerait d'un meilleur usage si la défense s'avise de jouer ♣.
4. Il ne faut pas gaver la défense. L'Excuse s'impose. Le camp adverse ne jouera certainement pas ♠. Vous êtes pratiquement sûr de prendre la main pour jouer trois fois atout et protéger votre mariage. La conformité de votre main et la teneur de vos atouts justifie cette ligne de jeu.
5. Vous devez dissimuler votre faiblesse en tarots. Si la défense continue atout, il faut retenir l'Excuse en protégeant votre atout majeur isolé. Cette jouerie adverse optimiste peut même provoquer la promotion du Petit au bout.
6. Au cas où le roi de ♥ serait coupé, vous avez estimé utile de garder la reprise de main éventuelle de la dame de ♦ sèche naturelle. Allez au bout de votre conviction et prenez du 21. Qu'importe l'affranchissement des atouts supérieurs de la défense. Ils vont s'épuiser sur la longue à ♥. L'Excuse en protection de la dame de ♦ est un bon pari.
7. Ne vous laissez pas prendre à ce vieux subterfuge ! Prenez immédiatement du 20. Quelle tête feriez-vous si Ouest avait le Petit avec le 21. Vous n'auriez pas d'excuse...

PAGE 91

Backgammon :

1. Beaucoup de joueurs feraient sans hésiter N12B7-B9B7. En fait, comme nous l'avons précisé dans le précédent article, B4 est, en début de partie, légèrement préférable à B7. De plus, le fait de

Initiez-vous au jeu de rôles avec

LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES

d'après JULES VERNE



OPTIMISME
AVENTURES
CONNAISSANCES
EXPLORATION
VOYAGES

Pour jouer seul, en famille ou entre amis.

En vente chez votre détaillant habituel ou par correspondance à l'adresse ci-dessous :



LES ELFES
Z.I. LA NEUVILLE les CORBIE
80800 CORBIE
Tél. 22 45 87 56

Je désire recevoir une documentation sur le jeu « Les Aventures Extraordinaires »

JS 39

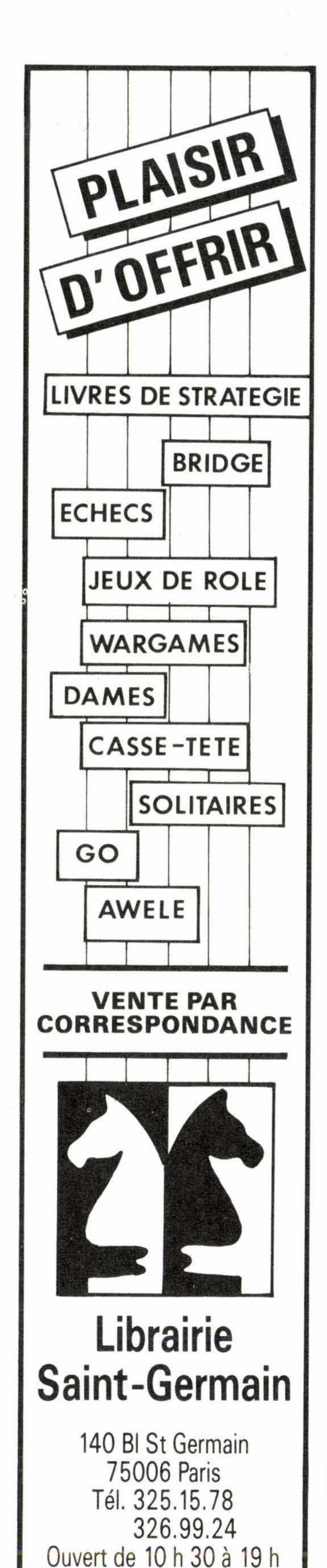
Nom : ....

Prénom : ....

Age : ....

Adresse : ....

....



SOLUTIONS

caser en B4 laisse un pion en B9 pour permettre éventuellement de faire B5 ou B7 au coup suivant. Il faut donc jouer B10B4-B6B4.

2. On peut envisager de frapper avec N1N9*. Mais le blot en B5 aurait alors toutes les chances d'être frappé en retour. Il ne sert en fait pas à grand-chose d'attraper des pions adverses si on n'a pas les moyens de les bloquer. Il est ici plus important de faire B5, pour constituer une réelle menace. Donc, N12B5.

3. Il faut en tout cas utiliser un 2 pour frapper en B11. Pour le reste, on a le choix entre faire B7 ou B4. B4 est d'autant meilleur que l'adversaire est à la barre, et qu'il est donc encore plus important de renforcer le jan intérieur. On joue donc, N12B11*-B11B9-B6B4×2.

4. Il semble prioritaire de faire B4; on peut envisager de dégager le pion arrière avec N5B10, mais c'est le moment de mettre la pression sur l'adversaire, en frappant en B1: on a ainsi un jan de 4 cases, et l'adversaire risque fort de perdre une partie double... Donc, B9B4×2-B6B1*×2.

5. Le jeu "instinctif" serait 0N1-N12B11, qui fait deux cases. Cependant, ce mouvement ne gênerait en rien Noir dans son objectif de faire les deux cases 5 ; il faut encore une fois être agressif et jouer 0N2-B6B5*. On court le risque d'être frappé en retour, mais on gêne véritablement l'adversaire, en diminuant le nombre de ses jets favorables ; cette bataille de frappes réciproques est très courante en début de partie.

6. Le premier réflexe risque d'être N12B7-B8B7. Mais à quoi bon construire une prison si on n'a personne à y enfermer? Jouez plutôt N1N7-B6B5, pour provoquer Noir, qui a de bonnes chances de vous frapper, mais en laissant généralement un blot en double shot ; vous pourrez ainsi tenter de récupérer un prisonnier.

7. Jouez N12B10-N9B11, dans le but d'amener des pions pour construire des cases importantes; n'ayez pas trop peur des deux pions en B1 et B2, ils vous frapperont moins d'une fois sur trois et, de toute façon, le jan noir est trop faible pour être vraiment dangereux.

PAGE 92

Othello :

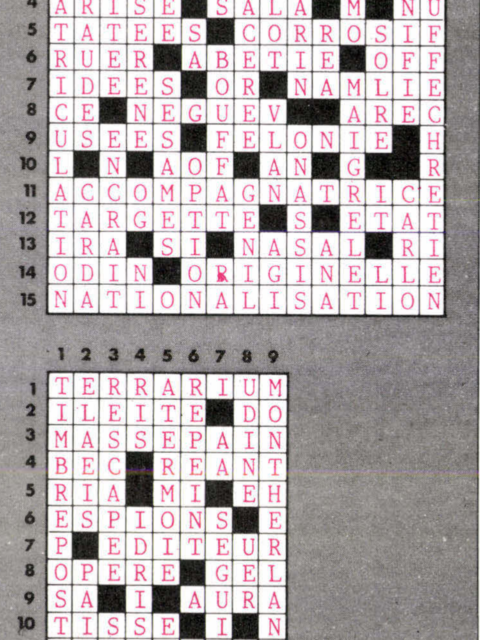
1. Noir : D8 ! Si Blanc continue avec F1, Noir peut jouer B1 en sécurité.

2. Noir : G2 ! Si Blanc continue avec F1, Noir prend le coin H1.

3. Noir : H6 ! Si Blanc ne joue pas H7, Noir prend le coin H1. S'il joue H7, Noir prend le coin A1.

PAGE 106

Mots croisés (par Benjamin Hanuna) :



facile :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	I	N	T	R	A	N	S	P	O	R	T	A	B	L	E
2	M	O	R	A	L	E	■	E	C	O	U	L	A	I	T
3	M	I	A	S	M	E	S	■	E	M	B	A	R	G	O
4	A	R	I	S	E	■	S	A	L	A	■	M	■	N	U
5	T	A	T	E	E	S	■	C	O	R	R	O	S	I	F
6	R	U	E	R	■	A	B	E	T	I	E	■	O	F	F
7	I	D	E	E	S	■	O	R	■	N	A	M	L	I	E
8	C	E	■	N	E	G	U	E	V	■	■	A	R	E	C
9	U	S	E	E	S	■	F	E	L	O	N	I	E	■	H
10	L	■	N	■	A	O	F	■	A	N	■	G	■	■	R
11	A	C	C	O	M	P	A	G	N	A	T	R	I	C	E
12	T	A	R	G	E	T	T	E	■	S	■	E	T	A	T
13	I	R	A	■	S	I	■	N	A	S	A	L	■	R	I
14	O	D	I	N	■	O	R	I	G	I	N	E	L	L	E
15	N	A	T	I	O	N	A	L	I	S	A	T	I	O	N

difficile :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	T	E	R	R	A	R	I	U	M
2	I	L	E	I	T	E	■	D	O
3	M	A	S	S	E	P	A	I	N
4	B	E	C	■	R	E	A	N	T
5	R	I	A	■	M	I	■	E	H
6	E	S	P	I	O	N	S	■	E
7	P	■	E	D	I	T	E	U	R
8	O	P	E	R	E	■	G	E	L
9	S	A	■	I	■	A	U	R	A
10	T	I	S	S	E	■	I	■	N
11	E	R	E	I	N	T	A	N	T

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Conseiller :
Jean Witta
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

OJD DIFFUSION CONTRÔLÉE 1983

© **1986**
Jeux & Stratégie

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F
durée : 99 ans
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Techni-Graphic
N° de commission paritaire : 62675
Photocomposition et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 113 500 exemplaires.



20 CIGARILLOS
ORMOND
MECCARILLOS
CIGARILLOS EXTRA-FINS



Vera Cruz...

"le suicide était presque parfait..."

REPUBLIQUE FRANÇAISE

GENDARMERIE



AMSTRAD CPC 464-664-6128
THOMSON MO5-TO7+16K-TO7/70-TO9

INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46